370
2|19

THEGAMESMACHINE.IT

THE GAMES machine

JEDI: FALLEN ORDER
IL MIGLIOR STAR WARS DI SEMPRE

DEATH STRANDING
TUTTO SULLA NUOVA CREATURA DI KOJIMA

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
RED DEAD REDEMPTION II

ODISSEA WESTERN

IL VIAGGIO DI ARTHUR MORGAN È INIZIATO ANCHE SU PC!

2019 • Mensile • N°370 • €5,90
9 771129 232009 90370
P.I. 03/12/19

IOGIOCO VI ASPETTA IN EDICOLA
E NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI

ANCHE IN ABBONAMENTO SU WWW.IOGIOCO.IT

EDITORIALE

Nelle ultime settimane l'uscita di **Red Dead Redemption 2** su PC e l'annuncio di **Death Stranding** anche per la nostra piattaforma preferita hanno risvegliato in me sopiti ricordi, alla stregua di piccoli "traumi" sicuramente secondari nella vita di una persona (fossero tutti così!) ma comunque vividi. Molti di voi conoscono perfettamente questa storia: **a cavallo del 2000 i PCisti** si sentivano in una **fortezza inattaccabile**, un presidio per i migliori risultati tecnici possibili nei videogiochi che, per ragioni storiche e pure di ragionevolezza, avrebbe dovuto continuare a essere tale per tutti gli anni a venire, senza soluzione di continuità. Gli eventi successivi hanno colpito la "master race" nel cuore ma, in qualche modo, lungo gli anni ci hanno anche educati a un maggiore fatalismo: mamma Microsoft ha sfornato un nuovo figlio che ha immediatamente messo avanti a tutto, avviando con la **prima Xbox** una **politica di subalternità** atta a sminuire l'indiscutibile primato tecnologico del primogenito, molto più di quanto avrebbe potuto fare Sony con le sue PlayStation. Nel lustro successivo abbiamo dovuto sopportare l'ascolto continuo di stonate canzoni, sempre sullo stesso tema, secondo le quali il mercato dei PC da gioco sarebbe molto da lì a pochi anni. Un'idea irragionevole su cui hanno toppato anche validi giornalisti videoludici, che ho fatto fatica a continuare a rispettare proprio per questa stupida visione – del tutto avulsa da una realtà che avrebbe continuato a vedere i computer nelle case dei giocatori, assidui o potenziali, spesso pronti a ributtarsi nel gaming col solo cambio di una GPU. Soprattutto, i **PC** sarebbero restati per loro stessa natura le **piattaforme di creazione** di qualunque videogame, compresi quelli per console o anche per l'allora nascente – e comunque in rapidissima ascesa – gaming su cellulari e tablet. Quest'ultimo fenomeno ha iniziato a colpire con violenza tutti i settori del videogioco "tradizionale", dando il via a una specie di armageddon ancora in corso ma che, ancora una volta, non sembra destinato a rovesciare i computer come macchina da gioco duttile e in continua evoluzione, dove gli sviluppatori sperimentano e pubblicano soluzioni potenzialmente valide per tutte le categorie dell'industry. Casomai, oggi che **il PC è di nuovo riconosciuto, talvolta coccolato, come piattaforma estremamente fruttuosa** – nel cui grembo, tra le altre cose, il ciclo naturale di vita dei prodotti è più lungo – i suoi utenti sono meno propensi al livore e godono dell'arrivo di attesissimi titoli con tranquilla coscienza di superiorità, senza le reazioni tragiche d'inizio millennio. Sono stati sicuramente d'aiuto i veri e propri "miracoli" che alcuni eccellenti sviluppatori sono riusciti a conseguire – la stessa Rockstar, ad esempio – usando tutti i trucchetti a loro disposizione (complessità dinamica dei modelli a seconda della distanza, streaming delle texture e così via) per continuare a innalzare sorprendentemente il livello grafico dei loro titoli; proprio per questo, tuttavia, possiamo solo immaginare cosa avremmo potuto avere fra le mani se l'evoluzione dei videogiochi avesse seguito linearmente quella dei PC, argomento che un tempo provocava malumori molto più pronunciati. D'altra parte, console e computer stanno per affrontare insieme qualcosa che esiste da tempo in termini di prospettive tecniche/servizi ma promette – e sottolineo promette – di non avere eguali nei risultati. Con **Google Stadia sul mercato**, il futuro prossimo del **game streaming** dovrebbe essere più chiaro già nei giorni seguenti all'uscita di questo numero, per noi come per voi. La curiosità è alle stelle ma, ancora una volta, siamo convinti che il PC gaming sopravviverà nuovamente all'**apocalisse**, sempre che di apocalisse si tratti.

L'USCITA DI RED DEAD REDEMPTION 2 E DEATH STRANDING SU PC HANNO RISVEGLIATO IN ME SOPITI RICORDI, OGGI A CONFRONTO CON UNA NUOVA REALTÀ

Mario "Second Variety" **Baccigalupi**
secondvariety@thegamesmachine.it

NOVITÀ

ABBONATI SUBITO!

TUTTE E VERSIONI DISPONIBILI E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

1 anno
TUTTI I NUMERI
a solo € 19,90
http://bit.ly/tgmdigital

App Store
TGM - The Games Machine
a solo € 23,99
http://bit.ly/tgmapple

Google Play
TGM - The Games Machine
a solo € 23,99
http://bit.ly/tgmgoogle

12 numeri a solo
€39,90 invece di ~~€70,80~~

PostaPremiumPress
Posteitaliane

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome

Via N.

Località CAP Prov.

Tel. email

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**
☐ Con **bonifico bancario**: **IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**
☐ Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure direttamente tramite QR Code

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci scansione del coupon via email: **abbonamenti@thegamesmachine.it** o messaggio/whatsapp al: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola.

Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione: scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA (TGM 370)

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:
per ogni problema inviarci una email all'indirizzo **abbonamenti@thegamesmachine.it**

TGM 370

SOMMARIO

3 Editoriale
5 Sommario
6 Spotlight

COVER STORY

10 Recensione Red Dead Redemption 2

DOSSIER

16 BlizzCon 2019: L'urlo di Blizzard

REPORTAGE

20 Shenmue III
22 Marvel's Avengers
24 Sniper Ghost Warrior Contracts

RECENSIONI

28 Star Wars Jedi: Fallen Order
34 Call of Duty: Modern Warfare
40 The Outer Worlds
44 Need for Speed Heat
46 Footbal Manager 2020
48 Moons of Madness
50 Deliver Us The Moon
52 AI War 2
54 Valfaris
56 Remote Life
58 Untitled Goose Game
60 John Wick Hex
62 Strategic Mind: The Pacific
64 Radio Commander

RUBRICHE

26 Facce da TGM
66 Highlight console
68 Recensioni in breve
72 Time Machine
76 TGM Classic
78 TecnoTGM
80 Hardware
84 Lifestyle Bazar
86 Bovabyte
88 VR Machine
92 eSport
94 Così parlò Sabaku
96 TGM Incontra

10 **RED DEAD REDEMPTION 2**: la dettagliata review del gioco Rockstar, titolo di copertina, finalmente arrivato sui nostri PC.

16 **BLIZZCON 2019**: con Diablo 4, Overwatch 2 e l'espansione di WoW, ecco il denso evento Blizzard.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER: e se il gioco di Respawn si dimostrasse migliore del film? **28**

34 **COD: MODERN WARFARE**: Infinity Ward sforna il miglior Call of Duty da un po' di tempo a questa parte.

66 **HIGHLIGHT CONSOLE**: La prossima estate Death Stranding arriverà su PC. Intanto, ecco la review console.

76 **TGM CLASSIC**: Snatcher, la fantascienza di Hidea Kojima trent'anni prima di Death Stranding.

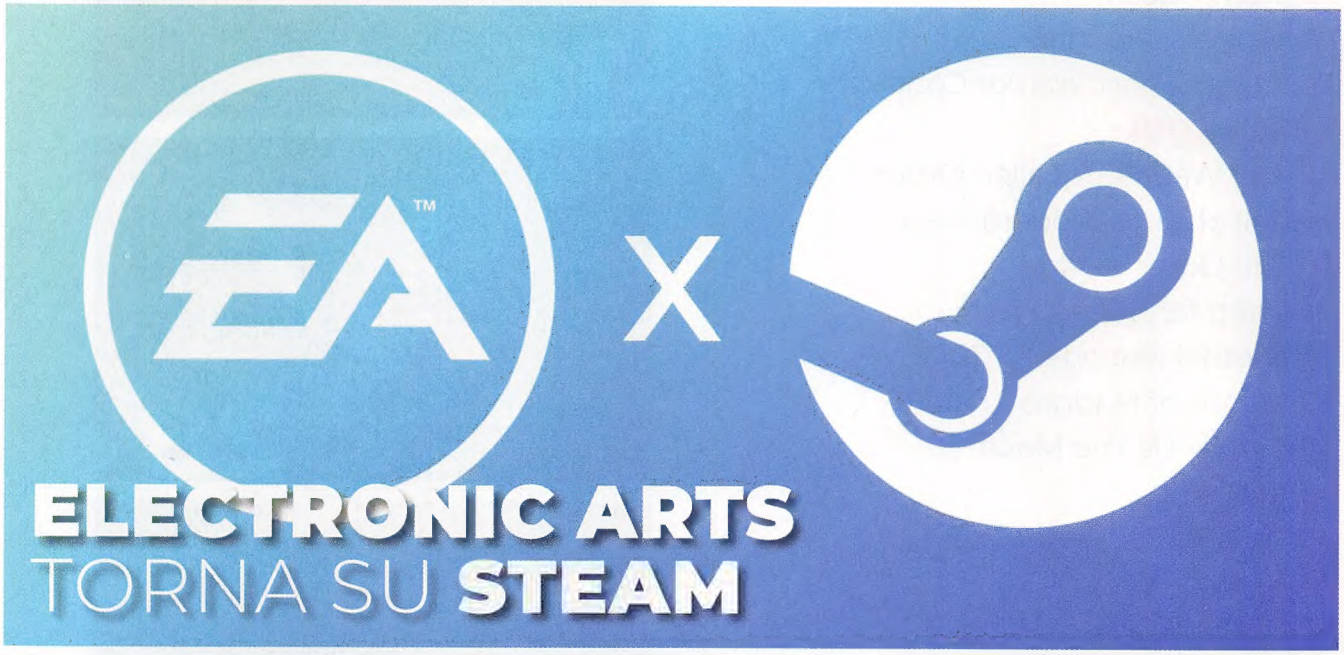
96 **TGM INCONTRA**: Intervista a un grafico italiano che realizza, da solo, un ottimo shooter side-scrolling.

SPOTLIGHT

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

DREAM TEAM PER UN NUOVO HORROR

Goichi "Suda51" Suda e Hidetaka "Swery65" Suehiro stanno lavorando a un nuovo progetto condiviso: si tratta di un survival horror intitolato Hotel Barcelona al cui sviluppo parteciperà anche Keiichiro Toyama, il creatore di Siren e di Silent Hill. Sebbene i dettagli siano ancora piuttosto scarsi, sappiamo che in Hotel Barcelona avremo modo di interpretare un giornalista che si ritrova a dover scrivere un articolo su un nuovo albergo appena aperto in città. Swery65 ha poi aggiunto che l'opera avrà una forte connotazione investigativa dal momento che gli utenti dovranno mettere insieme i vari indizi disseminati all'interno di più linee temporali per riuscire a capire cosa stia accadendo all'interno dell'hotel. I due game designer giapponesi hanno poi fatto sapere che il gioco verrà prodotto da Devolver Digital, che dovrebbe finanziare il progetto con un budget di circa un milione di dollari.



ELECTRONIC ARTS TORNA SU STEAM

Dopo aver lasciato Steam più di otto anni fa in favore della piattaforma proprietaria Origin, Electronic Arts ha siglato un accordo con Valve per tornare a vendere i suoi videogiochi sul negozio digitale principale dell'ecosistema PC. Tutti i titoli che erano disponibili prima della migrazione sono già ritornati in vendita, e assieme a essi è arrivato anche Star Wars Jedi: Fallen Order, l'action di Respawn Entertainment ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Non è tutto perché le due compagnie hanno fatto sapere che anche il servizio in abbonamento EA Access approderà su Steam nel corso della prossima primavere, offrendo agli utenti della piattaforma l'accesso al Vault contenente i maggiori successi prodotti da Electronic Arts. Ovviamente questi giochi potranno anche essere acquistati singolarmente: titoli del calibro di FIFA 20, Battlefield V, The Sims 4, Unravel Two, e molti altri ancora vedranno tutti la luce su Steam nei prossimi mesi. Tra questi spicca anche Apex Legends, il particolare battle royale a squadre anch'esso sviluppato dallo studio di Vince Zampella e compagni. Da notare, infine, che i videogiochi dotati di una componente multiplayer potranno essere apprezzati sia dagli utenti di Steam che da quelli di Origin contemporaneamente sui medesimi server, scongiurando così il temutissimo pericolo di frammentare l'user base dei giochi con una forte declinazione online.

STEAM CONTRO IL RICICLAGGIO

Valve ha fatto sapere che le chiavi utilizzate per aprire le casse di Counter-Strike: Global Offensive non possono più essere rivendute sul mercato di Steam. La decisione di sospendere la compravendita di chiavi è stata presa dopo che Valve è venuta a conoscenza delle reali finalità di queste transazioni, ossia il riciclaggio di denaro sporco derivante dai proventi di attività illecite. La compagnia di Gabe Newell e soci ha tenuto a lungo sotto osservazione il fenomeno arrivando alla conclusione che solamente una ridotta percentuale delle transazioni rientrava nei paletti della legalità. Da notare che le chiavi possono essere comprate direttamente nel gioco per aprire le lootbox, ma non è più possibile rivenderle o cederle a terzi tramite il sistema di trading interno a Steam dal momento che ora sono legate all'account che ha effettuato l'acquisto fino al momento dell'effettivo utilizzo.

» EROI IN PAUSA
Larian ha comunicato che lo sviluppo di Divinity: Fallen Heroes è stato interrotto. I lavori su questo spin-off sono dunque in pausa mentre lo studio belga si concentrerà esclusivamente sul terzo Baldur's Gate.

» SILENT HILL D'AZZARDO
Konami ha presentato una slot machine elettronica ispirata al celebre franchise di survival horror, con buona pace di chi chiede a gran voce un nuovo capitolo della serie di Silent Hill.

» MICROTRANSAZIONI PER DIABLO IV
Blizzard ha confermato che sarà possibile acquistare personalizzazioni estetiche con denaro reale, tuttavia le microtransazioni non interferiranno in alcun modo con il gameplay di Diablo IV.

» VALVE PUNTA ALLO STREAMING?
Alcuni data miner hanno scoperto delle stringhe legate a un fantomatico Steam Cloud Gaming nel database della piattaforma. Si ipotizza che Valve possa presto lanciarsi nel mercato dei videogiochi in streaming.

» PANZER DRAGOON ANCHE SU PC
Il remake questo sparatutto su rotaia a opera di MegaPixel Studio non sarà relegata alla sola versione per Nintendo Switch, bensì farà capolino anche sui nostri computer nel corso del prossimo inverno.

» KEN LEVINE TORNA ALLE ORIGINI
Ghost Story Games, lo studio dell'autore di System Shock 2 e BioShock, sta lavorando a un nuovo immersive sim con una forte impronta narrativa che unirà le meccaniche degli FPS con quelle degli RPG.

DEATH STRANDING ANCHE SU PC

Era un po' il segreto di pulcinella ma adesso ne abbiamo la conferma: Death Stranding non rimarrà a lungo un'esclusiva PlayStation 4 dal momento che uscirà anche su PC, sebbene sarà necessario attendere diversi mesi. Hideo Kojima ha infatti stretto una partnership con il publisher 505 Games per la commercializzazione della versione per personal computer della sua ultima fatica, tuttavia la finestra di lancio è stata fissata per l'inizio dell'estate del prossimo anno. A questo punto non ci resta che aspettare di saperne di più su eventuali feature aggiuntive previste per questa ulteriore versione del gioco.

SEMPRE PIÙ FORMULA UNO

Codemasters ha reso noto di aver rinnovato la partnership con la FIA per lo sfruttamento della licenza della Formula 1 fino al 2025, con l'eventualità di una successiva proroga valida fino alle due stagioni successive del campionato mondiale, ossia quelle del 2026 e del 2027. La compagnia britannica è in possesso dei diritti della F1 da più di dieci anni, dal 2008, inoltre di recente ha supportato gli sforzi della federazione nel campo delle competizioni elettroniche con il circuito New Balance F1 Esports Pro, arrivato quest'anno alla sua terza stagione ufficiale.

» CLASSIFICHE NOVEMBRE 2019
I GIOCHI PIÙ VENDUTI DEL MESE
(FONTE: B2BOOST)

» PC
GRAND THEFT AUTO V
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR
SPYRO REIGNITED TRILOGY
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
CITIES: SKYLINES
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
FARMING SIMULATOR 19
JUST CAUSE 4
MAD MAX
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

» PLAYSTATION 4
DEATH STRANDING
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
FIFA 20
NEED FOR SPEED: HEAT
MEDIEVIL
GRAND THEFT AUTO V
GOD OF WAR
RED DEAD REDEMPTION 2
MINECRAFT: PLAYSTATION 4 EDITION
GRAN TURISMO SPORT

» XBOX ONE
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
FIFA 20
NEED FOR SPEED: HEAT
GRAND THEFT AUTO V
RED DEAD REDEMPTION 2
MINECRAFT
FIFA 19
NHL 16
FOR HONOR
THE OUTER WORLDS

» SWITCH
LUIGI'S MANSION 3
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC G: TOKYO '20
RING FIT ADVENTURE
MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
FIFA 20
MARIO KART 8 DELUXE
SUPER MARIO ODYSSEY
JUST DANCE 2020
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

PUNTO DI ROTTURA PER UBISOFT

Dopo il clamoroso flop di Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint, da noi recensito nel precedente numero della rivista, il CEO di Ubisoft Yves Guillemot ha deciso di fare pubblicamente mea culpa e analizzare le possibili cause del disastro. In primo luogo, secondo Guillemot è molto difficile generare un certo grado di interesse nei confronti di un sequel di un cosiddetto "game as a service" con una forte componente multiplayer, inoltre una buona parte dei giocatori ha rigettato con forza le innovazioni introdotte in Ghost Recon Breakpoint, mentre queste novità non avrebbero portato con sé abbastanza fattori di differenziazione tali da far risaltare le qualità intrinseche dell'opera. In ogni caso, Ubisoft cercherà di fare tesoro della sonora batosta implementando delle non meglio specificate modifiche ai processi di sviluppo dei videogiochi. È per questo motivo che la compagnia francese ha deciso di rinviare il lancio di tre dei suoi titoli più attesi: si tratta di Watch Dogs Legion, Gods & Monsters e Rainbow Six Quarantine, le cui uscite sono state spostate al prossimo anno fiscale.

RACCOGLITORI DI ANIME INDIE

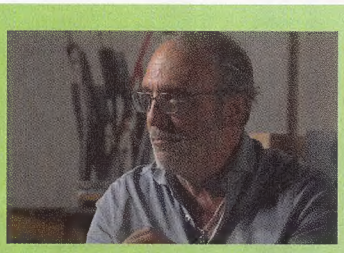
Lo studio indipendente MeGusta Game e il publisher PQube Limited hanno presentato Unsouled, un nuovo videogioco di ruolo con una forte connotazione action in arrivo su PC. Ambientato in un mondo inquietante avvolto in un velo di mistero, Unsouled seguirà le vicende di un ragazzo e una ragazza i cui destini si incrociano dopo aver scoperto che entrambi possono assorbire le anime dei defunti. Stando alle prime informazioni che gli sviluppatori ci hanno fornito, questo action RPG potrà contare su un sistema di combattimento frenetico e gratificante, in cui bisognerà alternare fendenti letali a rapidissime schivate all'ultimo secondo per non soccombere alle tante insidie che troveremo sul nostro cammino, con la possibilità di sbloccare abilità inedite man mano che si procede nell'avventura. Dotato di una grafica in pixel art di sicuro non innovativa ma particolarmente ispirata, Unsouled metterà a dura prova i riflessi dei giocatori nel corso della primavera del prossimo anno, quando il gioco debutterà sulla piattaforma di distribuzione digitale Steam.

» WATCH

INTERVISTA A LUCA WARD

CYBERPUNK 2077 (https://www.facebook.com/watch/?v=798838950550960)

Approfittando della presenza di Luca Ward al Lucca Comics & Games 2019, il team di Cyberpunk 2077 ha confezionato un'intervista al celebre doppiatore italiano che presta la sua voce a Johnny Silverhand, il personaggio del gioco di ruolo interpretato da Keanu Reeves. Luca Ward racconta i segreti del suo mestiere, le sue passioni e come si è evoluto il doppiaggio dei videogiochi in questi ultimi venti anni.

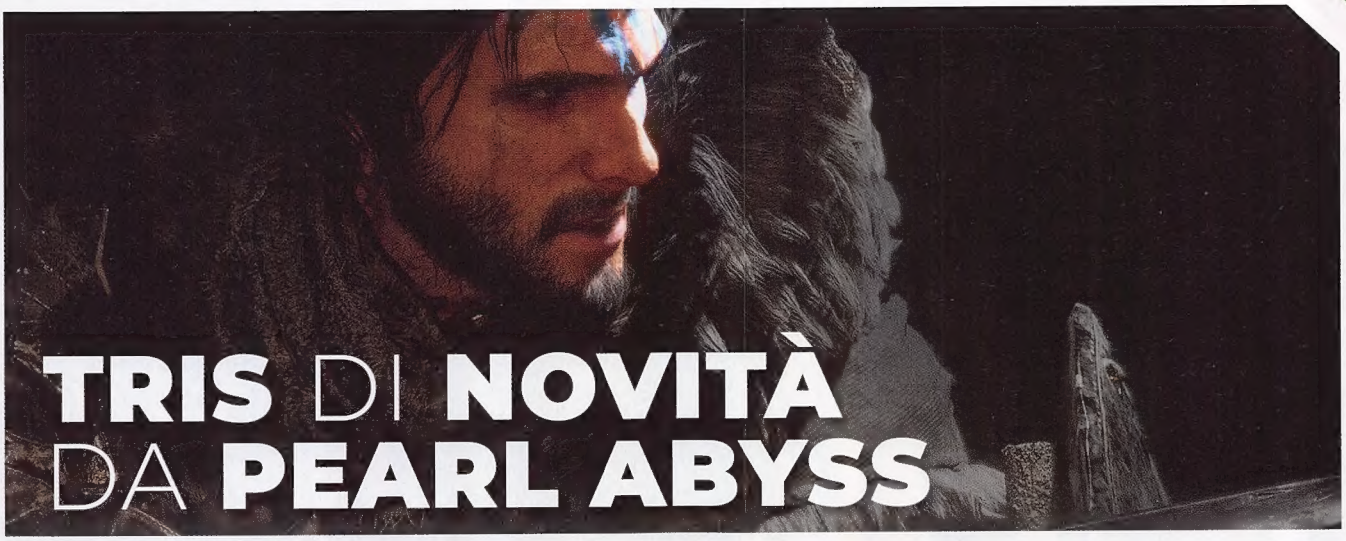


» READ

FALLOUT: A TALE OF MUTATION

EDITORE: THIRD EDITIONS – € 24,90 (Standard), € 29,90 (Collector's Edition)

Erwan Lefleuriel ci porta alla scoperta della saga di giochi di ruolo post-apocalittici per antonomasia, dalla genesi del primo episodio targato Interplay fino alle ultime incarnazioni dell'era Bethesda. Una saga che nel corso degli anni ha cambiato pelle diverse volte, ma che non ha mai cessato di influenzare radicalmente l'industria dei videogiochi. Questo volume edito da Third Editions analizza i vari aspetti che hanno determinato il successo (e a volte il fallimento) del franchise lungo una storia che prosegue da più di venti anni, da quando nel 1997 Tim Cain, Leonard Boyarsky e Jason Anderson diedero alla luce questo universo tanto bizzarro quanto affascinante.



TRIS DI NOVITÀ DA PEARL ABYSS

La compagnia coreana attiva principalmente nello sviluppo e produzione di videogiochi online ha annunciato ben tre nuovi progetti. Il primo di essi è PLAN 8, uno sparatutto online futuristico ideato da Minh Le, il co-creatore di Counter-Strike; ai lavori partecipa anche Seung-ki Lee, uno degli art director del franchise Black Desert. Il secondo titolo è DokeV, un MMORPG pensato per un pubblico di giovanissimi ispirato a Pokémon diretto da Sang-young Kim e Suh Won Choi, rispettivamente animation director e game design director di Black Desert Online. Infine, Pearl Abyss ha presentato Crimson Desert, un altro MMORPG ambientato in un enorme open world fantasy in cui tre fazioni si contendono il dominio del continente di Pywell. Crimson Desert è in produzione dallo scorso anno e può contare sulla direzione di Jason Jung, precedentemente game design director del celebre RYL Online, uno dei primi giochi di ruolo online massivi ad avere successo anche al di fuori dei confini coreani. Insomma, Pearl Abyss ha in cantiere diversi progetti interessanti per tutti gli appassionati di videogiochi online.

TORNANO I TGM AWARDS

Anche quest'anno noi di TGM abbiamo deciso di assegnare dei riconoscimenti ai migliori videogiochi usciti nel 2019, con una novità: l'introduzione di una categoria che premierà il titolo preferito dai lettori. Avete capito bene, anche voi avete modo di partecipare all'iniziativa e determinare così quale opera meriti il vostro riconoscimento. Abbiamo predisposto un elenco dei dieci videogiochi che in un modo o nell'altro hanno segnato l'anno che sta volgendo al termine: si tratta di Borderlands 3, Control, Death Stranding, Devil May Cry 5, Kingdom Hearts III, Metro Exodus, Resident Evil 2, Sekiro: Shadows Die Twice, Star Wars Jedi: Fallen Order e The Outer Worlds. Per partecipare alla votazione basta seguire questo collegamento (https://forms.gle/f7TQb5ypNNyAFGmF7) oppure scansionare il QR Code che trovate in questa pagina. Il vostro preferito verrà annunciato nel prossimo numero di TGM assieme a quelli di tutte le altre categorie.

» BOOKMARKS
COSE CHE VAL LA PENA LEGGERE (ONLINE, MA NON SOLO)

ALWAYS ONLINE QUALCUNO SPENGA QUELL'AGGEGGIO
http://bit.ly/2NIHegH (TGM)
Il nostro Nicolò Paschetto indossa il suo copricapo di carta stagnola per parlare dei dati raccolti dalle compagnie con la scusa dell'always online.

IN 2020, I CAN NO LONGER ABIDE THE 100-HOUR LONG RPG
http://bit.ly/2piz2dK (Polygon)
Con l'uscita di The Outer Worlds, Cass Marshal compone un'ode ai giochi di ruolo che non richiedono un'enorme quantità di ore per essere portati a termine.

STEAM GAME SALES FOR THE OTHER 50%
https://ubm.io/2O5Dhla (Gamasutra)
Un'interessante analisi sul perché la metà dei giochi su Steam non arriva a piazzare nemmeno un migliaio di copie durante tutto il ciclo di vita del prodotto.

INSIDE THE BIZARRE DEVELOPMENT OF SHENMUE III
http://bit.ly/2Qer804 (GameInformer)
Con l'arrivo di Shenmue III sul mercato è arrivato il momento di guardare indietro e analizzare il percorso che ha portato Yu Suzuki a realizzare il suo sogno.

AMICI, VIDEOGIOCHI E CUCCHIAI DI LEGNO: NOSTALGIA CANAGLIA
http://bit.ly/33KRHxE (TGM)
Alessandro Alosi rivive le sensazioni che ha provato durante la sua giovinezza mentre giocava ai videogiochi con i suoi amici d'infanzia.

TGM PLATINUM AWARD

Dopo un anno di spasmodica attesa, l'ambizioso western di Rockstar Games spicca il volo dalle console al PC. Ed è subito un classico.

RED DEAD REDEMPTION 2

C'ERA UNA VOLTA IL WEST

Essere nati negli anni Settanta ha i suoi vantaggi. Tra i tanti, la possibilità di apprezzare i vecchi film western con gli occhi ingenui dei fanciulli. Pellicole che oggi faticano a conservare il loro fascino, abituati come siamo a effetti speciali più scenografici, trame più complesse e dialoghi più volgari, ma che a loro modo proposero un linguaggio e una narrazione del selvaggio west indelebili, tra gli spari delle Colt, i duelli tra pistoleri, i cruenti assalti alle diligenze e le micidiali rapine in banca, i furti di cavalli e i delinquenti appesi al patibolo, talvolta salvati in extremis da un precisissimo colpo di fucile indirizzato al cappio. Al cinema, così come nel mondo dei videogiochi, non sono mancate le occasioni per celebrare tutto questo e oggi vi parliamo del nuovo campione della categoria.

UN FILM WESTERN DA GIOCARE

Per capire velocemente di cosa parliamo, basta un piccolo sforzo di immaginazione: prendete tutti i film western che conoscete, da quelli classici di Sergio Leone a Hateful Eight di Tarantino, e immergetevi nell'America del 1899, all'imbrunire dell'epoca del selvaggio West, in città che sperimentano i primi tram a trazione elettrica, circondate da vaste aree rurali in cui la civiltà si sostituisce progressivamente alla "legge del più forte" che aveva dominato fino ad allora. Una cosa a metà strada fra il pugno di dollari e la casa nella prateria, con [illegible]

liberamente accanto a un treno che corre sulla ferrovia, ci caliamo nei panni di Arthur Morgan, membro veterano di una banda di criminali capitanata dal vecchio Dutch, un uomo tutto d'un pezzo che agisce fuori dalla legalità ma, come un samurai, sulla base di un ferreo codice etico. Qualcosa è andato terribilmente storto nell'ultimo "colpo" e, nelle prime battute del gioco, dobbiamo aiutarli a fuggire dalla cittadina di Blackwater, verso le montagne innevate. Ma, al seguito dei banditi, ci sono anche le loro mogli e i loro bambini, facendo assomigliare il viaggio a un esodo biblico più che a una rocambolesca fuga a cavallo: la stagione invernale, il clima rigido e l'asperità del territorio montano costituiscono certamente dei problemi per la carovana ma, almeno, assicurano un flebile riparo dalle autorità, dai cacciatori di taglie e soprattutto dalle bande rivali, minacce a cui saremo costantemente sottoposti per tutta la durata delle nostre avventure.

UN MONDO VIVO E PULSANTE

Tutto questo si materializza sotto i nostri occhi con eccezionale realismo, in un mondo vivido e sgargiante, dove i boschi brulicano di vita animale e la potenza della natura è sempre pronta a ricordarci quanto siamo fragili – e quanto possiamo essere resilienti – noi esseri umani, con una resa grafica da urlo e una regia a dir poco cinematografica. L'impatto emotivo è assicurato: fin dalle prime missioni, travolti da una bufera o al riparo in vecchie catapecchie piene di spifferi, ci sembrerà di s[illegible]

La tecnologia non lascia scampo a chi resta indietro. E così ai ladri di diligenze tocca rapinare il treno!

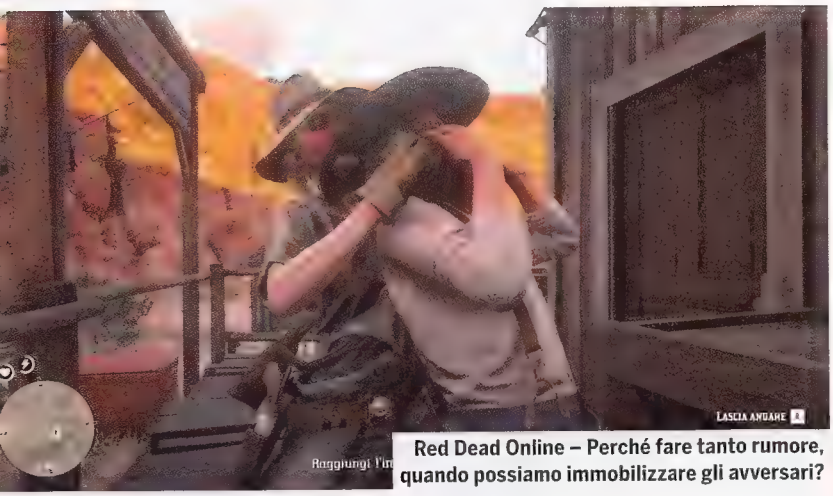
la neve scende in modo realistico, abbandonando dei fiocchi sui nostri vestiti; la visuale è fortemente limitata dal grigiore del cielo, che si confonde col manto candido sul terreno ed è ostacolata dai fiocchi che scendono, velocemente e incessantemente, favorendo l'attacco di lupi e di altri banditi. Insomma, ci sembrerà davvero di vivere tutto questo sulla nostra pelle, grazie a una grafica strepitosa e a un'intelligente scelta di inquadrature da parte della regia. Ecco, Red Dead Redemption 2 è esattamente questo: un favoloso film western tutto da giocare, capace non solo di divertire per le dinamiche del gameplay, ma sempre pronto a strappare una lacrima, una risata, o comunque di riscaldare il cuore con cut-scene mozzafiato.

UN'ODISSEA IN SINGLE-PLAYER

Il fulcro del gioco è l'avventura a singolo giocatore. Il nostro eroe è senza dubbio un personaggio riuscitissimo, capace di generare la giusta dose di empatia e un legame indissolubile con il giocatore: spavaldo ma all'occorrenza riflessivo, sempre pronto a lanciarsi con coraggio nelle sfide più impervie, ma dotato di un grande cuore, Arthur avrà a che fare in continuazione con altri personaggi ben delineati nelle loro sfaccettature, a cominciare dagli altri membri della sua stessa banda. Saprà farsi amare, o magari temere e odiare, in base alle scelte morali che compiremo di volta in volta: decidere se risparmiare o uccidere un avversario, rigare dritto o violare la legge in pubblico, portare a compimento le quest affidate inciderà sul nostro onore, un parametro capace di condizionare sensibilmente i nostri rapporti con gli NPC. La nostra fama in qualche modo ci precederà, predisponendo in un modo o nell'altro le persone con cui avremo a che fare. L'onore non è certo l'unico parametro a cui dobbiamo fare attenzione, anzi. La vita di Arthur è governata da tre valori essenziali: salute, resistenza e dead-eye. La prima costituisce la classica "barra della vitalità" che, una volta esaurita, ci porta dritti dal becchino: ogni colpo subito, ogni caduta dalle altezze, ogni incidente di una certa gravità la farà diminuire, mentre un lauto pranzetto e un po' di riposo ci permetteranno di ripristinarla. La resistenza è il valore che stabilisce sia quanta salute perderemo nei casi di cui sopra, sia la quantità di fiato che avremo a disposizione quando ci metteremo a correre, prima di collassare. Il dead-eye, infine, è un super-potere: la capacità di rallentare lo scorrere del tempo per fare più cose utili, ma principalmente 'marcare' gli obiettivi a cui sparare e seguire le tracce olfattive degli animali, aspetto che ci tornerà utile durante le battute di caccia. Più o meno come accadrebbe nel mondo reale, l'anda-

AL CINEMA, COSÌ COME NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, NON SONO MANCATE LE OCCASIONI PER CELEBRARE IL SELVAGGIO WEST E QUESTO È IL NUOVO CAMPIONE DELLA CATEGORIA

Anche qui possiamo guidare diversi veicoli. Ma non certo quelli prestanti di GTA.



Red Dead Online – Perché fare tanto rumore, quando possiamo immobilizzare gli avversari?

mento di questi tre parametri è condizionato dal nostro comportamento: l'allenamento, l'alimentazione, il riposo, lo stile di vita che adottiamo, l'abbigliamento. Il gioco ci lascia una complessa, notevole libertà d'azione. Di missione in missione, possiamo portare avanti la narrazione che gli sceneggiatori di Rockstar Games hanno stabilito per noi, oppure abbandonare per qualche tempo i binari della trama per dedicarci ad attività accessorie, come la caccia agli animali o ad altri criminali, o, perché no, prendere il treno e andare a gozzovigliare in qualche centro abitato vicino. Senza contare naturalmente le mille quest secondarie di cui possiamo essere incaricati, parlando con i personaggi che incontriamo lungo il percorso. Una cosa è certa: con questo gioco, trotteremo parecchio.

FURIA, AL GALOPPO!

Quanto abbiamo detto per il nostro protagonista vale anche per il suo mezzo principale di trasporto, il cavallo. Indispensabile per gli spostamenti a medio raggio, l'amico a quattro zampe ha salute, resistenza e fedeltà da coltivare con dedizione. Il grado di empatia tra il cavallo e il suo padrone può essere determinante nelle occasioni più delicate: una bestia poco fedele non si farà troppi scrupoli ad abbandonarlo alla mercé dei predatori, come i lupi e gli orsi, mentre un equino fedele offrirà molte più possibilità di cavarsela. I cavalli si possono rubare (nel caso, non dimentichiamo di coprirci il volto), comprare o, addirittura, catturare tra quelli che pascolano allo stato brado, opzione che richiede grandi capacità e un sacco di allenamento. I cavalli non sono l'unica specie animale che gira a zonzo per le praterie: con un po' di bravura, potremo cacciare una grande quantità di specie e farne la nostra fonte di sostentamento nei lunghi viaggi, oppure una gradita merce per i macellai, che saranno sempre ben contenti di scambiare un po' di selvaggina con qualche dollaro. A proposito: Red Dead Redemption 2 offre un'economia di mercato basata sulla compravendita di merci e una bisaccia in cui conservare quanto raccolto. Abbiamo spazio per monete, armi, cibo, erbe medicinali, intrugli a base di whisky e oggetti per ogni necessità. Possiamo raccoglierli, comprarli nei negozi o razziarli, siamo sempre noi a decidere. Ricordiamoci, però, che una vita di malaffare ci metterà sempre nel mirino dei cacciatori di taglie e, con l'aumentare del nostro "valore", quelli alle nostre

RED DEAD REDEMPTION 2 È UN FAVOLOSO FILM WESTERN TUTTO DA GIOCARE, CAPACE DI DIVERTIRE E DI STRAPPARE UNA LACRIMA, UNA RISATA, O DI SCALDARE IL CUORE CON CUT-SCENE MOZZAFIATO

– TGM Insight – RED DEAD ONLINE

Red Dead Online è sostanzialmente un "secondo gioco" dalle dinamiche a sé stanti, con la stessa cura del particolare ma, nei limiti del possibile per un gioco on line, con una storia tutta sua da seguire. Si apre infatti con la nostra provvidenziale evasione, favorita da un commando spedito a intercettare il carro su cui eravamo scortati al patibolo, in seguito a una falsa accusa di omicidio. A liberarci è stata niente meno che la vedova della vittima, desiderosa non solo di aiutare un innocente, ma anche di vendicarsi dei veri assassini. Proprio come a versione singolo giocatore, questa sinossi si aprirà in decine di missioni da affrontare individualmente o a squadre, affrontando diverse tipologie di sfida, con o contro altri avversari umani. Insomma, scordiamoci il classico pannello con le mission tipico di qualunque gioco on line: in questo caso ci dobbiamo avvicinare di volta in volta al a battaglia a cui partecipare, per poi parteciparvi. Le vicende di Red Dead Online hanno luogo sulla stessa – sconfinata – mappa di Red Dead Redemption 2, ma avvengono diversi anni prima, giustificando in questo modo la presenza di personaggi completamente nuovi e l'assenza di un legame vero e proprio tra le due anime del gioco. Persistono invece tutte le caratteristiche principali del gameplay, a cui si aggiunge una seconda "moneta", l'oro: disponibile in pepite e in lingotti, ci permette essenzialmente di migliorare le caratteristiche estetiche del nostro personaggio o comprare accessori per il suo cavallo. L'oro può essere conquistato in diversi modi: trovandolo nei forzieri, terminando le missioni in single player, guadagnandolo sul Social Club di Rockstar (soddisfacendo le possibili richieste della software house, come condividere dei contenuti o, semplicemente, attivare la verifica a due passaggi sul loro negozio), oppure comperandolo con denaro vero. Fortunatamente, gli acquisiti non sono indispensabili per proseguire nel gioco.

In primo piano Dutch, mentore di Arthur e saggio capobanda.

calcagna si faranno sempre più agguerriti. A mano a mano che si sviluppa la trama in single player, il nostro personaggio migliorerà e potrà fare un sacco di esperienze diverse: tutto questo è molto intrigante, ma ricordatevi che tra un momento inebriante e l'altro dovrete compiere grandi viaggi e lunghe cavalcate. Se non avete lo spirito del turista, queste fasi intermedie potrebbero risultare piuttosto noiose.

UNA GIOIA PER GLI OCCHI, MA CHE FATICA PER LA GPU!

Una volta scaricato, Red Dead Redemption 2 occupa ben 110 GB del disco fisso; ci sono volute oltre trenta ore di download tramite ADSL, quasi un'ora solo per sbloccare i dati crittografati al momento della pubblicazione prima di poterlo avviare. Ma l'aspetto emotivo di questo gioco non può prescindere dalle sue esigenze tecniche, perché le seconde vi concorrono e contribuiscono direttamente. Le luci, le ombre, i riflessi, il realismo del cielo e dei terreni, il comportamento delle leggi fisiche, le texture ad altissima risoluzione, gli effetti particellari, le animazioni e i movimenti naturali sono riprodotti in modo eccellente e il motore grafico deve gestire tutto questo con la massima efficienza: se per le versioni su console, a tratti un po' claudicanti, i programmatori hanno fatto ricorso a tutti i trucchi che conoscevano, nel passaggio ai PC la faccenda si deve essere complicata a dismisura, vuoi per la straordinaria ricchezza di alternative in fatto di hardware, vuoi per la pletora di vecchi driver ancora pervicacemente installati dagli utenti. Qui l'obiettivo dichiarato sono i 4K ma, per raggiungere la piena fluidità solo in Full HD, serve una configurazione tosta. Senza addentrarci sulle differenze tecniche a livello di hardware tra le piattaforme (su cui mi

> INDISPENSABILE PER GLI SPOSTAMENTI A MEDIO RAGGIO, ANCHE IL CAVALLO HA SALUTE, RESISTENZA E FEDELTÀ DA COLTIVARE CON DEDIZIONE

Un incantevole scorcio naturale, durante una piacevole cavalcata nei boschi...

Sviluppatore / Publisher Rockstar Games
Prezzo 59 €
Localizzazione Sottotitoli
Multiplayer Internet
PEGI 18

Configurazione di prova
Configurazione di prova
Ryzen 5, 16 GB RAM
GeForce 980ti, SSD

Com'è, come gira
Per godersi Red Dead Redemption 2 è meglio rifarsi alla configurazione consigliata: un processore Core i7 o Ryzen 5, 12 GB di RAM e una scheda GTX 1060 o Radeon RX 480. Aggiungeremo anche un drive SSD, visto che il gioco occupa 110 GB, potrebbe essere un costo inutile.

sono già espresso on line, NdP), i requisiti pubblicati dalla software house sono quanto meno "ottimisti". Perché un PC possa farcela, occorrono un processore dotato di 8 core (reali o virtuali poco importa), tanta RAM e una scheda video di potenza medio-alta, qualcosa che si avvicini a una GeForce GTX 1070. Noi ci abbiamo giocato, in modo molto più che soddisfacente, con un Ryzen 5 1600X e un'ancora pregevole Geforce GTX 980ti, ottenendo circa 50 fps a livello di dettaglio mediamente "Alto" e diversi settaggi a quota "Ultra", assicurandoci di avere la risoluzione virtuale (DSR) disattivata e tenendoci "schisci" sulle ombre. Qualunque configurazione al di sotto di quella raccomandata ci obbligherebbe ad accontentarci di compromessi che, un modo o nell'altro, rovinerebbero parzialmente l'atmosfera del gioco. Un po' come guardare "Ready Player One" su una vecchia TV in bianco e nero: il film è lo stesso ma non è lo stesso.

Fazzoletto sul volto e pistola sguainata in mano: tutto il fascino del far west in un solo scatto.

GLI ERRORI DI GIOVENTÙ

Red Dead Redemption 2 cerca di correre incontro a tutti, supportando sia le librerie grafiche Vulkan, sia le DirectX 12. Con la Geforce GTX 980ti e relativi driver, le prime si sono rivelate più stabili ed efficienti, laddove il passaggio alle seconde ha provocato instabilità e ripetuti crash al desktop. Ma vale comunque fare queste prove, perché l'esito può cambiare in base alla marca e al modello di scheda video. Vanno poi aggiunte le questioni sollevate da diversi utenti con il loader di Rockstar, di fatto l'ennesimo negozio virtuale "oltre a Steam" di cui pochi sentivano la mancanza. Non ci va di alimentare polemiche sterili, perché ognuno deve poter vendere come preferisce, ma quando si impone ai clienti l'ennesimo loader/shop di dubbia utilità, deve essere anche Rock-solid, e non solo Rock-star. Tutto questo, fortunatamente, non influisce sul voto globale perché facilmente rimediabile via patch. E non abbiamo dubbi che usciranno: anche GTA V, in fondo, ha richiesto un periodo iniziale di assestamento

È inutile sperare di sopravvivere nel selvaggio West senza un cavallo...

L'ASPETTO EMOTIVO DI QUESTO GIOCO NON PUÒ PRESCINDERE DALLE SUE ESIGENZE TECNICHE, PERCHÉ LE SECONDE VI CONCORRONO E CONTRIBUISCONO DIRETTAMENTE

prima di diventare la certezza che conosciamo oggi. E lo stesso si può dire di quasi tutti i titoli AAA usciti negli ultimi mesi.

UN CAPOLAVORO QUASI PERFETTO

Non fatevi ingannare dai problemi riscontrati: Red Dead Redemption 2 era fantastico su PlayStation 4, resta fantastico anche su PC, con l'aggiunta di alcuni aspetti che mancavano nell'edizione originale. In particolare, ci viene fatto "dono" della modalità multiplayer fin dal primo giorno. La modalità principale si arricchisce di quattro nuove missioni, due nuovi covi, due mappe del tesoro, nuove armi e, soprattutto, di due caratteristiche che non avrebbero avuto molto senso su console: la possibilità di pilotare i nostri eroi con mouse e tastiera e un benchmark integrato per verificare la "potenza di fuoco" del nostro PC. Infine, Rockstar ha aggiunto anche la modalità fotografica e la possibilità di condividere le proprie istantanee sul suo cloud personale. Con un po' di perizia, imparerete a effettuare degli scatti davvero pazzeschi. Peccato che anche a noi sia capitato il crash di troppo, l'instabilità della prima ora, il problemino che la fase di collaudo non aveva messo in luce e, pur concedendo l'attenuante delle patch, riteniamo che il fixing andasse fatto prima della pubblicazione, non dopo. In fondo, i consumatori non sono beta-tester. Non sarà la perfezione, ma le si avvicina asintoticamente.

PRO
- Grafica esagerata, gameplay, sceneggiatura, colonna sonora da urlo
- 110 GB per replicare tutto il fascino del selvaggio West
- Sicuramente uno dei giochi più avvincenti di sempre

CONTRO
- "Problemi di gioventù" difficili da perdonare dopo un anno di attesa

VOTO [99]

...ura di Simone "Wolfy3547" Rampazzi

BLIZZCON 2019

L'URLO DI BLIZZARD

Un **annuncio** in **pompa magna**, tanti **graditi ritorni** e **due protagonisti** d'eccezione. **Diablo IV** è realtà, **Overwatch** si evolve al **secondo stadio** e **World of Warcraft**, beh, **oltrepassa** il **velo!**

È difficile trovare le parole adatte per descrivere le emozioni contrastanti che sto provando in questo momento. Ogni anno aspetto con impazienza la BlizzCon, affacciandomi al mondo delle news pubblicate dagli "insider" con una curiosità quasi genuina, e ogni volta, non importa come o perché, riesco sempre a trovare qualcosa che riesca a riaccendere la fiamma dell'hype nei confronti di uno qualsiasi dei loro prodotti. Faccio parte di quei redattori che si muovono alternando lo stomaco alla penna critica, di quelli che, spero non me ne vogliate, cercano ancora di provare qualche emozione di pancia prima di chiudersi nel proprio limbo dove a queste ultime non è permesso entrare. Insomma, rientro in quella risma di persone che ha guardato i trailer di annuncio legati a Diablo, Overwatch, o addirittura World of Warcraft, e ha cominciato ai quattro venti frasi sconnesse in qualche dialetto sconosciuto fuso tra la lingua di Cthulhu e il Klingon. Probabilmente già sarete a conoscenza di cosa sto parlando, ma un piccolo recap potrebbe rivelarsi un'occasione ghiotta per parlarne sfondando la "proverbiale" quarta parete.

IL DIAVOLO VESTE... LILITH!

La venuta di Diablo III in compagnia di un successivo BlizzCon, in cui erano emersi un contenuto aggiuntivo a pagamento (Rise of the Necromancer, una classe, tanti scheletri) e un gioco mobile (Immortal, ancora nemmeno uscito), aveva lasciato l'utenza piuttosto fredda nei confronti del franchise, nonché delusa dalla mancanza di una reale intenzione, da parte di Blizzard, di provare a fare qualcosa di nuovo. Dopo il caso Blitzchung e tutte le polemiche che ne sono seguite, la comunità di giocatori aveva persino cominciato a boicottare la società, esprimendo le proprie idee sui social contro quella che, come avrete appreso in questi giorni, è stata una bolla mediatica incredibilmente grande ma soprattutto difficile da gestire. Al netto di quanto accaduto, Blizzard

DIABLO IV SIGLA IL RITORNO DI VECCHI NEMICI NEL MONDO DI SANCTUARY

LO SCONTRO TRA AZEROTH E SYLVANAS SI SPOSTA NELLE SHADOWLANDS

Rafaam torna a guidare il suo team del M.A.L.E. contro i nostri eroi, ma questa volta è accompagnato dai... draghi!

quest'anno non poteva comunque pensare di fallire sul proprio modello di comunicazione, motivo che forse avrà spinto gli sviluppatori di Diablo a proporre quello che in molti aspettavano da tempo. Diablo IV, presentatosi in apertura con un trailer in CGI spaventoso, sembra decretare il ritorno nelle terre di Sanctuary per i giocatori, che questa volta dovranno fronteggiare un nemico venuto direttamente dal passato. Lilith, figlia del signore dell'odio Mephisto, è un demone fondamentale della storia del franchise (avete per caso letto i romanzi sulle Guerre del Peccato?) ed è a tutti gli effetti colei che insieme a Inarius ha creato il mondo di Sanctuary con l'ausilio della Pietra del Mondo. Lore a parte, questa nuova installazione sembra finalmente prendere il toro per le corna, facendo tornare il gameplay agli albori di Diablo II, modificando però per l'occasione tutta la struttura tecnica e grafica al fine di proporsi al passo con i tempi. I video di gameplay mostrati durante l'evento lasciano intendere delle intenzioni più che buone, ma è chiaro che servirà avere tra le mani il titolo completo per poter esprimere un'opinione più accurata. Resta il fatto che il materiale multimediale esposto in fiera promette un livello di personalizzazione lievemente più ricco (si parla addirittura di una selezione dell'etnia), accompagnato da una veste grafica accattivante ed estremamente realistica. È veramente difficile trovare un prodotto che possa eguagliare tecnicamente ciò che si vede in Diablo IV, ma è chiaro che Blizzard voglia affacciarsi a una nuova generazione di supporto hardware, puntando sicuramente a una vendita multipiattaforma che possa sfruttare al massimo ciò che è in commercio. Tra l'altro è interessante notare che il sistema di abilità introdotto in Diablo III sembra venir scartato per riprendere quello utilizzato nel capitolo precedente, giacché quest'ultime vengono suddivise in uno skill-tree elaborato suddiviso per macro categorie. Per dirvi, adesso le pozioni non saranno più infinite, altro fattore che cerca di riportare indietro la lancetta dell'orologio al tempo in cui l'hack'n'slash di Blizzard possedeva un'anima molto più RPG. Dimenticatevi anche le gemme, perché adesso al loro posto ci saranno delle rune munite di effetti molto più specifici. L'aspetto positivo è che finalmente avremo modo di approfondire un capitolo della storia alternativo, che magari andrà a chiudere, o meglio ampliare, l'enorme lore alle spalle di un franchise incredibile e interessante. Sinceramente temevo che quest'anno avrei visto nuovo materiale su Immortal, o magari addirittura la release di quest'ultimo senza niente intorno, ma ammetto che mi sarebbe anche piaciuto un bel remake dei primi due capitoli con la grafica di Diablo III. Sognare non costa nulla, giusto?

VENTICINQUE ANNI E NON SENTIRLI

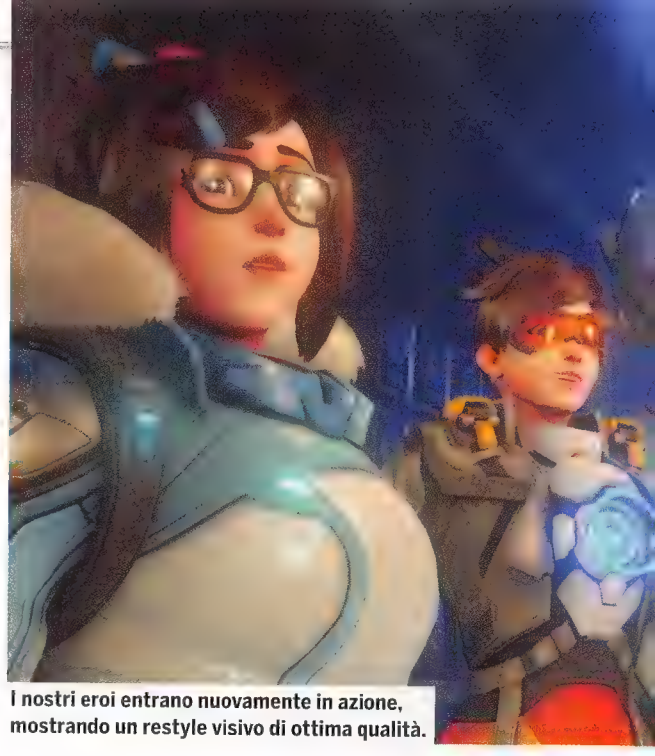
A discapito di quanto si possa dire nel bene e nel male, Warcraft fa parte di uno di quei franchise che difficilmente può essere gettato alle ortiche senza diritto di replica. L'opera creata ormai venticinque anni fa negli studi della Blizzard ha accompagnato i pomeriggi della mia adolescenza da quando ho memoria, introducendomi agli strategici in tempo reale di stampo fantasy regalandomi una storia epica e una schiera di perso-

Le Shadowlands non sono solamente un reame di oscurità, ma nascondono al loro interno posti magici e lucenti.

HEARTHSTONE ACCOGLIE I DRAGHI E UNA NUOVA INTERESSANTE MODALITÀ MULTIGIOCATORE

naggi degni di nota. Difficile parlare di Warcraft senza citare il principe Arthas o Illidan, come è difficile parlare di Warcraft senza pensare al capitolo strategico lasciando da parte quello appartenente agli MMO. Nel corso degli anni World of Warcraft si è rafforzato e migliorato, ha continuato a scrivere la propria storia senza guardare in faccia nessuno e, sebbene alcune scelte puramente "registiche" non siano piaciute proprio a tutti (sento ancora i commenti negativi su Cataclysm o sui Pandaren), la community intorno al gioco è rimasta praticamente la stessa, alternandosi nei periodi di magra e/o nei grandi flussi di ban. La cinematica mostrata durante il BlizzCon, però, ha dimostrato ancora una volta la capacità di Blizzard di lasciare tutti col fiato sospeso: in 5:23 minuti di puro godimento abbiamo assistito all'ascesa del potere di Sylvanas, alla disfatta del Lich King (Bolvar) e alla distruzione del velo che separa il mondo di Azeroth da quello delle Shadowlands. Le novità al momento sembrano riguardare il sistema di gioco intorno al concetto di farming e del PvE, nel senso che adesso potremo esplorare cinque nuove zone pronte a regalarci, acquistando prestigio con le fazioni relative alle congreghe che le abitano, dei nuovi interessanti bonus accompagnati da una sorta di armatura retaggio. Da vampiri a creature fatate, passando per quello che sembra essere la prosecuzione di Naxramax (ovvero Maldraxxus), la novità più interessante riguarda il level-cap che tornerà paradossalmente a essere il 60. In pratica i giocatori inizieranno la nuova espansione dal livello 50, mentre invece chi ricomincerà da capo potrà accedere a un diverso sistema di progressione, pensato per rendere l'esperienza molto più dinamica che in passato. Non si capisce ancora bene cosa succederà a livello di endgame, ma la costruzione della storia e la piega degli eventi decretata con Battle for Azeroth sembra voler toccare nuove corde, lasciandoci intendere che forse gli Dei Antichi verranno nuovamente messi da parte nel corso di quest'anno (o almeno fino all'arrivo della nuova

La modalità PvE su Overwatch 2 ci mette di nuovo contro i pericolosi cyborg Omnic. Chi avrà la meglio nello scontro?



I nostri eroi entrano nuovamente in azione, mostrando un restyle visivo di ottima qualità.

espansione). Sinceramente la contestualizzazione della storia mi ha colpito molto, così come l'ascesa compiuta da un personaggio come Sylvanas, spesso sottovalutata in passato ma adesso veramente in grado di poter modificare le sorti di Azeroth. Io da elfo della notte ancora piango il rogo di Teldrassil, non me ne vogliate!

DRAGHI CARTACEI FANTASTICI E DOVE TROVARLI

Da un po' di tempo a questa parte anche Hearthstone, il gioco di carte confezionato in casa Blizzard, ha cambiato lievemente il suo modo di intendere i card game virtuali. Lo abbiamo imparato nel tempo grazie all'evoluzione delle avventure, uno degli unici elementi giocabili in solitaria, che sono cresciute nel tempo rinunciando a parte della loro difficoltà. Sebbene le meccaniche di gioco siano cambiate per favorire un gioco più dinamico, modificando come di consueto il meta dei match sfruttando anche un pizzico di casualità nelle partite di ladder (e non), il gioco ha continuato a inserire nuove carte dopo ogni espansione tematica, confezionando buoni traguardi a livello di affiatamento della community. Dopo l'arrivo delle ultime due espansioni Ascesa delle Ombre e Salvatori di Uldum, Blizzard ha cercato di costruire un canovaccio narrativo più solido, intrecciando delle storie coerenti tra loro cercando di creare una continuità narrativa tale da renderle avvincenti e interessanti. Certo, non si stratta del materiale elaborato confezionato per Starcraft, Warcraft e Diablo, ma parliamo comunque di un tentativo laborioso utile a dare un'identità univoca a un prodotto che nasce da una di queste, un po' come sta(va) facendo anche Heroes of the Storm. In questa ultima avventura degli operatori del M.A.L.E. lo scopo dei nostri eroi è fermare Rafaam e amici dal riuscire a risvegliare il potente drago Galakrond. Le novità non finiscono comunque qui, giacché sembra che gli autori del gioco abbiano voluto inserire per l'occasione anche una modalità Battlegrounds, praticamente un multigiocatore dove otto persone si danno battaglia scegliendo delle carte, match dopo match, all'interno della taverna di Bob. Lo schema di ingaggio è interessante, praticamente sarà possibile innalzare il livello della taverna spendendo delle preziose monete a nostra disposizione, facendo partire una modalità auto-battle dove i minion sul campo si daranno battaglia.

In questo capitolo sarà possibile scegliere anche l'etnia e, speriamo, anche qualche dettaglio extra di personalizzazione.

RICOMINCIO DA DUE

Per quanto mi riguarda la vera ciliegina sulla torta riguarda l'annuncio di Overwatch 2, praticamente un nuovo pacchetto che vuole enfatizzare il successo stratosferico dello sparatutto in prima persona, lasciando però emergere anche una modalità storia particolarmente interessante. Al netto delle frasi di rito legate a un passaggio importante come questo, il PvP competitivo confezionato dalla Blizzard ha condotto nel suo grembo una community di giocatori affiatatissima, pronta inoltre a darsi battaglia in campionati esport di livello, seguiti in tutto il mondo anche dall'utenza più generalista. Tornando al gioco, sembra che questo capitolo due voglia concentrarsi appunto sulla storia degli eroi in Overwatch, inserendo questo story mode composto da missioni dove i giocatori, in gruppo, potranno scegliere un personaggio da far scendere in campo, personalizzandole al contempo il loadout delle abilità. Potrebbe sembrare una sciocchezza, ma per un fan appassionato del franchise si tratta di una vera e propria rivoluzione senza passare dal via. Non sono stati rilasciati ulteriori dettagli in merito alla progressione, praticamente il fattore principale legato allo sviluppo di una modalità singola, ma in cuor mio sento che Overwatch 2 potrebbe effettivamente riuscire a cambiare gli equilibri, offrendo ai giocatori un discreto intrattenimento suddiviso per sfere di interesse. A oggi le modalità singole come la sfida di Halloween o il Lucio Ball vengono giocate per sbloccare più velocemente forzieri grazie alle ricompense arcade, ma nulla vieta che un domani, con una migliore costruzione alle spalle, possano guadagnare punti risultando molto più accattivanti e contestualizzate. Chi avrà speso ore e ore della propria vita intorno al gioco sarà felice di sapere, Kaplan lo ha praticamente sillabato piano piano, che ogni ricompensa e skin sarà mantenuta al passaggio dal primo al secondo capitolo.

IN SINTESI

Il risultato di questa BlizzCon, al netto dei vari accadimenti intercorsi durante l'anno (primo fra tutti il caso Blitzchung), mostra come la software house americana sia ancora vogliosa di seguire la propria community passo dopo passo, cercando di produrre contenuti al passo con i tempi senza lasciare indietro ogni possibilità. I risultati li vedremo con il tempo, ma al momento il progetto che mi lascia più hype è sicuramente quello di Diablo IV. Staremo a vedere! ❑

TANTI CAMBIAMENTI PVE IN ARRIVO PER OVERWATCH 2

Anche Diablo Immortal ha fatto una timida apparizione in conferenza, ma ancora non si conosce nessuna data di uscita.

SHENMUE III

È INFINE RYO "GODOT" HAZUKI GIUNSE

Dopo un'attesa di appena 18 anni siamo tornati a menare le mani secondo i dettami del kung fu: ecco voilà le nostre impressioni sull'anteprima di Shenmue III.

di Alessandro

LA STORIA (QUASI) INFINITA

KUNG FU E CORSA DELLE TARTARUGHE ALL NIGHT LONG

compiere il proprio dovere. Il colpo d'occhio, seppur minato da volti poco espressivi e movenze non sempre morbide, m'è sembrato generalmente accettabile, con ambientazioni caratterizzate da particolari ricercati che aumentano quel coinvolgimento che da sempre contraddistingue la serie. All'immersione contribuiscono la presenza del ciclo giorno/notte e la necessità di alimentarsi per non rimanere a corto di energie, ma solo in fase di recensione sarà possibile analizzare meglio l'impatto di ogni dinamica. Di primo acchito l'innaturale ripetitività dei dialoghi già sostenuti mi ha lasciato un po' perplesso, ma il dubbio più grosso è sorto quando mi sono cimentato con il rinnovato sistema di combattimento; la rigidità dei movimenti e la macchinosità di colpi, parate e schivate, insieme alla sensazione di impatto e alla risposta degli input, devo ammettere che non mi hanno convinto fino in fondo, soprattutto perché le arti marziali sono parte integrante del gameplay.

Ecco cosa si intende per giochi e attività secondarie.

SHENMUE III WILL BE FOR THE FANS, BY THE FANS (CIT. YU SUZUKI)

Lo scorrere del tempo è probabilmente la vera spada di Damocle che pende su Shenmue III e, di conseguenza, sul.e sorti del brand. Gli sviluppatori hanno vergato una lettera d'amore digitale ai fan, una dimostrazione d'affetto verso quegli appassionati che aspettano di sapere come prosegue la storia di Ryo (non ho scritto "si conclude" di proposito, le voci che vogliono l'epilogo ancora lontano sono giunte anche qui). Questo terzo episodio sembra un equilibrista sospeso su un filo che collega passato e presente, un'idea volutamente e fortemente integralista che mantiene saldamente il legame con la tradizione a costo di rivelarsi anacronistica. Non che ciò sia necessariamente un male, è facile ipotizzare che i patiti di Shenmue impiegheranno pochi minuti per lasciarsi rapire dal nostalgico richiamo dei tempi che furono, ma resta il dubbio sull'accoglienza che gli riserverà quella fetta di pubblico meno affezionato alla serie e, pertanto, meno propenso a emozionarsi per qualcosa che sa di già visto. La fugace prova on the road mi ha sussurrato che Shenmue III sta tornando, dipingendomelo tradizionalista nonostante la rivisitazione in chiave moderna e pronto a riabbracciare chi desidera colmare il vuoto lasciato dalla sua lunga assenza. Insieme a delle sensazioni riaffiorate direttamente dal passato, sono emerse tuttavia anche delle perplessità che necessitano di un'analisi più approfondita perché, oggi più che mai, il confine tra vintage e obsoleto è davvero molto sottile: l'equilibrista menzionato poche righe fa dovrà essere abile per non sbilanciarsi e precipitare dalla parte sbagliata. La speranza è che questo titolo, che pare giocare col tempo come fosse un'altalena, sia in grado di emozionare i vecchi e al contempo incuriosire i nuovi giocatori, garantendo così un'onorevole conclusione alle avventure di Ryo Hazuki. In un modo o nell'altro, questa serie ha fatto la storia del medium videoludico ed è stata fonte di ispirazione per chi è venuto dopo; fosse anche soltanto in virtù della sua importanza storica, Shenmue merita che il sipario cali sul suo epico percorso con solenne dignità.

YU SUZUKI SEMBRA GIOCARE COL TEMPO COME SU UN'ALTALENA

Ryo e Shenhua in un momento di apparente tranquillità.

L'ATMOSFERA CHE SI RESPIRA È UN MIX TRA NOSTALGIA E CONTEMPORANEITÀ

Genere: Action
Sottogenere: Adventure / Open World
Uscita: 19 Novembre 2019
Sviluppatore: Nello / Ys Net
[illegible]
RAM, Nvidia GeForce [illegible] HDD
[illegible]
GB RAM, Nvidia GeForce GTX 1070, 100 GB HDD

MARVEL'S AVENGERS

MS. MARVEL E IL RISCATTO DEGLI AVENGERS

Abbiamo fatto appena in tempo a schiarirci le idee su Marvel's Avengers provando con mano una demo del gioco, quando Crystal Dynamics ha cambiato le carte in tavola rivelando la vera protagonista...

di **Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli**

Contro ogni previsione, il trailer di lancio di Marvel's Avengers mostrato all'E3 è stato accolto con dilemma e scetticismo. Se in molti hanno storto il naso per i volti dei personaggi, un po' generici e lontani da quelli degli attori che li hanno impersonati al cinema, i dubbi più grandi fino a poco tempo fa riguardavano la formula di gioco, emersa in maniera un po' nebulosa e confusa. Un dubbio che ci ha accompagnato per diverse settimane e che siamo riusciti a risolvere grazie a una recente prova con mano e un provvidenziale nuovo trailer.

AVENGERS ASSEMBLE!

Dopo esserci accomodati di fronte a un ampio televisore, la demo che abbiamo potuto provare ci ha aperto il suo sipario su una San Francisco parata a festa per celebrare i suoi eroi. Mentre Iron-Man, Cap e soci si mostravano a una folla giubilante durante l'Avengers Day, una serie di esplosioni alle loro spalle ha interrotto il clima di festa imponendo l'attivazione di un protocollo di emergenza, catapultandoci così nel vivo dell'azione. Il quarto d'ora seguente ci ha visto alternarci nei panni dei cinque eroi più potenti del pianeta, ciascuno caratterizzato dalle proprie abilità sia nello stile di gioco sia nelle situazioni da affrontare. Thor e Hulk, ad esempio, sono protagonisti di sezioni a terra che li vedono opposti a nutriti gruppi di nemici. Se il dio del tuono può cavarsela affidandosi al suo potente Mjolnir, il gigante verde è invece costretto a fare ricorso ai suoi lunghissimi salti per superare le sezioni pericolanti del ponte. Una volta entrati nella metallica armatura di Iron-Man si viene invece scaraventati nel pieno di un frenetico inseguimento aereo sospinti dalla forza dei propulsori che consentono altresì all'alter ego di Tony Stark di fluttuare per brevi istanti durante le battaglie al suolo. Le sezioni dedicate a Capitan America e alla Vedova Nera si distaccano nei quasi del tutto dalle precedenti. Gli scontri coi nemici abbandonano la larga scala in cui eravamo immersi fino a quel momento per virare verso infiltrazione e scontri corpo a corpo. Natasha, in particolare, dovrà vedersela direttamente con Taskmaster, il super villain che pare essere dietro gli attacchi che hanno

Kamala Khan è una ragazzina investita dalle Nebbie Terrigene durante l'A-Day che le hanno donato super poteri.

sconvolto quella che avrebbe dovuto essere una giornata di festa. Prima di proseguire con le novità emerse di recente, però, facciamo un po' il punto sulle sensazioni che ci sono rimaste addosso al termine della prova. Iniziando dal punto di vista tecnico, graficamente il gioco è già in grado di dire la sua, posizionandosi verso l'alto in un'ideale graduatoria di spettacolarità, anche se le scenografie sfoggiano un look un po' troppo generico. I volti, tuttavia, visti più da vicino non appaiono così male come si poteva temere e risultano familiari a tutti quelli con qualche anno di storie a fumetti sul groppone. Spostandoci sul versante del gameplay, ciò che abbiamo provato di Marvel's Avengers sta ai giochi d'azione come i titoli multievento stanno agli sportivi. Nel giro di una manciata di minuti ci siamo trovati ad affrontare scenari e situazioni abbastanza differenti tra loro attraverso un set di personaggi con caratteristiche altrettanto diverse. La parte da noi provata, tuttavia, rappresenta solo il prologo di un action/adventure che avrà come vera protagonista Kamala Khan aka Ms. Marvel, personaggio parecchio giovane nell'Universo Marvel che consentirà un approccio all'azione decisamente più originale.

VECCHI E NUOVI AVENGERS

Al di là di queste sensazioni, probabilmente legate alla natura di prologo della sezione provata, Marvel's Avengers ci ha lasciato più di un dubbio proprio legato alle sue meccaniche action e al profluvio di indicazioni per guidare il giocatore: possibile che un ponte sia cosparso di passerelle rosse in prossimità dei punti in cui Hulk deve saltare? Non basta una crepa larga come un autobus di traverso per capirlo?! A questo punto, però, ogni valutazione che ambisca alla generalizzazione diventa un azzardo, tenendo conto che buona parte dell'azione dello Story Mode si concentrerà nelle mani, allungabili e ingrandibili, di Kamala, con cui non ci è ancora stato possibile giocare. Quello che in altre situazioni non attirerebbe forse più tanto la nostra attenzione è invece un comparto narrativo di alto livello, realizzato nei pieni rispetto dei canoni del grande racconto Marvel, ma costruito intorno a una situazione originale e inedita. I tragici eventi del Avengers Day porteranno la formazione di eroi a sciogliersi e la scelta di affidare a un personaggio così giovane è molto interessante, non solo perché Kamala è vista come il fumo negli occhi da chi delira di Gamergate e altra brutta gente simile, ma anche per la ventata di novità che apporta a un gioco che pare averne un gran bisogno. Gli appassionati di tutti gli altri eroi che compongono il roster degli Avengers troveranno infine soddisfazione nelle Missioni Warzone, situazioni di crisi affrontabili anche in co-op a quattro e aggiornate gratuitamente nel post-lancio che consentiranno di sfruttare l'ampia gamma di personalizzazione promessa.

LA PARTE DA NOI PROVATA, TUTTAVIA, RAPPRESENTA SOLO IL PROLOGO DI UN ACTION/ADVENTURE CHE AVRÀ COME PROTAGONISTA KAMALA KHAN AKA MS. MARVEL

Dietro le vicende che hanno portato gli Avengers a sciogliersi c'è l'AIM, organizzazione che mira a rimpiazzarli.

LA DEMO CHE ABBIAMO POTUTO PROVARE CI HA APERTO IL SUO SIPARIO SU UNA SAN FRANCISCO PARATA A FESTA PER CELEBRARE I SUOI EROI

REPORTAGE

SNIPER GHOST
WARRIOR CONTRACTS

PUNTARE, MIRARE... FUOCO!

Le fredde lande siberiane sono teatro delle nuove scorribande di CI Games. Riuscirà il "predatore" a farci dimenticare le incertezze di Sniper Ghost Warrior 3?

D

SETTIMANA BIANCA IN SIBERIA

MANTENERE LE DISTANZE

In azione, Sniper Ghost Warrior Contracts rispetta tutti i canoni delle simulazioni di "cecchinaggio". Il ritmo di gioco è lento, compassato, e viene posta notevole enfasi sui preparativi che precedono ogni singola uccisione, tanto che pianificare in maniera adeguata le proprie azioni è importante quanto premere il grilletto, se non addirittura di più. Riuscire a sfoltire le truppe nemiche senza essere individuati è un'operazione fondamentale, che può facilitare non poco il completamento dei vari obiettivi. Trovare il giusto "trespolo", per usare un termine caro al soldato Frederik Zoller, è la chiave che può permettere a un'operazione di essere coronata da successo. Soprattutto se l'area d'azione è piuttosto ampia, e si struttura in diverse zone, ognuna delle quali è presidiata da soldati e postazioni automatizzare, oltre a essere monitorata da un sistema di telecamere. Abbandonata la dimensione open world del terzo episodio della serie, il team di City Interactive ha comunque voluto garantire agli aspiranti cecchini una buona libertà di manovra, proponendo mappe che si strutturano su diversi livelli, e che si diramano in differenti direzioni. C'è di che esplorare, prima di sdraiarsi comodamente a terra e di prendere la mira. I preparativi che precedono il momento clou, il dito che preme sul grilletto, non riguardano però solamente l'individuazione della posizione ideale da cui sparare. Colpire un bersaglio, sia esso statico oppure in movimento, richiede infatti tutta una serie di valutazioni relative alla distanza e all'incidenza del vento sulla traiettoria. Riuscire a centrare un nemico a 400 metri di distanza non è semplice e chi è stato abituato alla (innaturale) precisione di alcuni fucili da cecchino presenti in molti FPS si potrebbe trovare non poco in difficoltà. La riproduzione della balistica dei proiettili è nel complesso ottima, mentre mi sentirei di muovere qualche critica all'intelligenza artificiale, che palesa qualche indecisione poco comprensibile anche ai livelli di difficoltà più elevati (al minimo sono una sorta di "crash test dummies in mimetica"). Non sempre i soldati sono reattivi, a volte sbagliano clamorosamente copertura e di tanto in tanto sembrano ignorare i corpi dei commilitoni che giacciono a terra. In compenso i cecchini nemici sono dotati di ottima mira e le pattuglie sono abbastanza aggressive. Gli scontri a corto raggio sono piuttosto intensi, seppure caratterizzati da uno shooting system non particolarmente brillante. Sniper Ghost Warrior Contracts è nell'animo un titolo da approcciare con uno spirito stealth, e per questo motivo i contatti ravvicinati sono un'evenienza sopportata dal gioco ma non consigliata.

Una volta calcolata la distanza e l'incidenza del vento non resta che trattenere il fiato e premere il grilletto.

GLI SCONTRI A CORTO RAGGIO SONO PIUTTOSTO INTENSI, SEPPURE CARATTERIZZATI DA UNO SHOOTING SYSTEM NON PARTICOLARMENTE BRILLANTE

In alcuni frangenti, un'uccisione furtiva permette di liberare la strada senza rivelare la propria presenza.

IN AZIONE, SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS RISPETTA TUTTI I CANONI DELLE SIMULAZIONI DI "CECCHINAGGIO"

IL FUTURO DEL CECCHINO

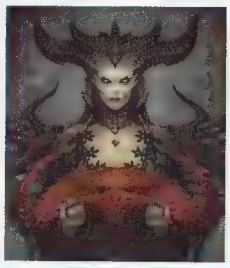
L'impressione ricavata dalla prova di Sniper Ghost Warrior Contracts è tutto sommato positiva. Non ci troviamo di fronte a nulla di particolarmente diverso da quanto visto nel genere "simulatori di cecchino", ma nella sua classicità ogni cosa sembra funzionare abbastanza bene. C'è ancora da valutare quanto avrà da offrire il sistema di evoluzione del personaggio, che ho appena potuto scalfire, e da riesaminare il comparto tecnico (per ora a livello "l'allievo svolge il suo compito in maniera sufficiente, senza voler strafare"), ma per questo dovrete attendere la recensione che apparirà sul prossimo numero di TGM.

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1 DIABLO 4

Hype alle stelle, a prescindere dalle variegate opinioni sul terzo capitolo. Diablo è sempre Diablo.



2 CYBERPUNK 2077

Aprile si avvicina e l'ansia aumenta. Le aspettative sono altissime, e CD Projekt RED dovrà soddisfarle tutte.

3 VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES 2

Il 2020 è anche l'anno del nuovo capitolo di Bloodlines, sempre in materia di attesissimi ARPG.

4 DOOM ETERNAL

Sembra proprio un cavallo su cui puntare senza troppe paure. Un cavallo demoniaco che solca la Terra.

5 AGE OF EMPIRES 4

Uno dei sovrani storici degli RTS sta per tornare in vita, grazie alle sapienti mani di Relic Entertainment.

BUYNOW

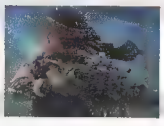
19 Novembre — **Football Manager 2020**
Sports Interactive/SEGA

19 Novembre — **Shenmue 3**
YS Net/Deep Silver

21 Novembre — **Asterix & Obelix XXL 3 - The Crystal Menhir**
Osome Studio/Microids

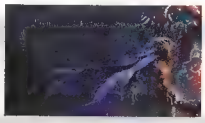
22 Novembre — **Narcos: Rise of the Cartel**
Kuju/Curve Digital

22 Novembre — **Sniper Ghost Warrior Contract**
CI Games



4 Dicembre — **Vampire: The Masquerade - Coteries of New York**
Draw Distance

5 Dicembre — **Darksiders Genesis**
Airship Syndicate/THQ Nordic



10 Dicembre — **MechWarrior 5: Mercenaries**
Piranha Games

BESTEARLYACCESS

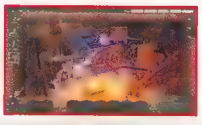
Dungeon Munchies
Un peculiare action platform in cui si va a caccia di mostri in un vasto dungeons, per poi mangiarseli...

Risk of Rain 2
A differenza del primo la visuale diventa isometrica; resta simile, invece, la struttura da ottimo roguelike.

Super Animal Royale
Un battle royale 2D con animaletti che si massacrano tra loro, più divertente dei blasonati colleghi.

MOLEK-SYNTEZ
Per giocare a fare i biochimici in uno stilosissimo indie, mix fra simulazione e puzzle-game.

Wildermyth
Un valido GdR tattico fondato su combattimento e racconto interattivo. Fantasy, ma alquanto sui generis.



TUTTI GLI AMICI DI JOHN MARSTON

Quello che avete tra le mani è probabilmente il numero in assoluto più denso dell'anno, tanto che ho deciso di tralasciare il solito tono "epico" di queste righe, ché i contenuti parlano da soli. Se siete arrivati qui seguendo l'ordine della rivista avrete già letto la recensione del titolo di cover, Red Dead Redemption 2, finalmente giunto su PC in tutta la sua selvaggia potenza, magari passando dai reportage: TGM 370 solca questo Natale, entra nell'inizio del 2020 e, per lo stesso motivo, abbiamo voluto offrirvi prove sul campo anche di titoli che non potevamo ragionevolmente recensire, come i reportage di Shenmnue III e del meno atteso Sniper Ghost Warrior Contracts, pubblicati quando saremo già dallo stampatore. Qualche uscita minore di dicembre dovrà attendere il primo TGM dell'anno, mentre non potevamo esimerci dall'aspettare in gloria la disponibilità del notevolissimo Jedi Fallen Order, che capeggia la zona delle review seguito da CoD: Modern Warfare e The Outer Worlds, stupenda copertina del numero scorso. Abbiamo poi sfrecciato per le strade di Need for Speed Heat, verificato le novità di Football Manager 2020, calcato suoli lunari nei fantascientifici (o fanta-horror) Deliver Us the Moon e Moons of Madness, accanto a recensioni di titoli minori che, però, possono diventare grandi a seconda dei gusti, tra cui il run&gun sci-fi Valfaris, la grand strategy spaziale di AI War e lo shooter side-scrolling italiano Remote Life. Il nostro Paolone ha dedicato a quest'ultimo l'intervista del TGM Incontra, non pago delle sempre eccellenti rubriche hardware che portano la sua firma, mentre il sapiente Dan Hero ci offre nell'Highlight Console la recensione dell'ultima creatura di Hideo Kojima, in attesa della versione PC della prossima estate, titolo a cui è dedicata anche la mensile riflessione di CosìParlòSabaku. Ci sentiamo nel 2020!

Mario "II-Variety" Baccigalupi

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "II-Variety" Baccigalupi

Mario, da vero fanatico della sci-fi d'autore, è mostruosamente incuriosito da Death Stranding. Aspetterà la versione PC, però, esattamente come ha fatto per RDR2, fedelissimo alla master race.

Paolo "Paolone" Besser

Dopo aver ritirato la navicella spaziale di Remote Life nel suo garage, il simpatico Paolone ha indossato cappello, cinturone e pistola per avventurarsi nel Selvaggio West.

Nicolò "Solar Nico" Paschetto

Oltre a una seconda run di Control e scorribande varie sull'ottimo The Outer Worlds, Solar non dimentica la sua passione per gli RTS atipici, meglio se a largo respiro. Che amore di uomo.

Gian Filippo "k3lpie" Saba

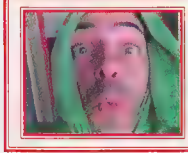
Questo mese, purtroppo, il nostro povero Filippo è stato prontamente arrestato per aver emulato Norman Reedus al parco. Chiuso in guardina, è ora in astinenza da videogiochi.

Simone "Wolfy3547" Rampazzi

Durante questo mese il nostro Simone ha viaggiato verso luoghi lontani, passando dalla Luna a Marte, ma ha perso ogni briciolo di sanità mentale guardando BlizzCon. Quante emozioni!

Gabriele "Lelle" Barducci

Con tutta l'attenzione rivolta al nuovo lavoro di Hideo Kojima, il buon Gabriele ha deciso di rispolverare The Phantom Pain: è sempre un piacere tornare in quelle lande sabbiose, per quanto incomplete.



Alessandro "Paul Petta" Alosi

Dopo aver spolpato Call of Duty si è dedicato a Disco Elysium, avendo conferma che salvare il mondo è più facile e meno periglioso che riprendersi da una sbronza colossale.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Abbracciando l'essenza del videogioco su PC, Dan Hero si è costruito una postazione dedicata al DOS gaming, dedicando anima e corpo a Lands of Lore. Dopotutto era in backlog solo dal 1993.

Daniele "Alteridan" Dolce

Daniele ha trascorso le ultime settimane immerso nella fantascienza, dallo sci-fantasy di Star Wars alla distopia capitalistica di The Outer Worlds. Magari tutti i mesi fossero così...

Erica "Moory" Mura

Questo mese Erica ha messo da parte mouse, tastiera e pad e si è goduta un bel po' di tornei e finali mondiali. Ora è quasi pronta a tornare su LoL e a vergognarsi delle sue giocate.

Stefano "Lynch" Calzati

Stefano millanta di essere una persona elegante, ma Need for Speed Heat ha rivelato la sua vera natura di tamarro di periferia, chiuso nel garage virtuale a sperimentare livree di gusto discutibile...

Marco "End" Ravetto

Noncurante del vento, del freddo e della pioggia, Marco ha trascorso tutto novembre accucciato a terra, in attesa del momento ideale per mettere in mostra le sue doti di cecchino.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli

Solo la sana e consapevole libidine piumata di Untitled Goose Game ha potuto salvare il non-più-giovane Clod dallo stress e dall'assenza di azione delle interminabili consegne di Death Stranding.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Dopo aver smaltito la sbornia di follia post-apocalittica e Monster Energy di Death Stranding, è partito verso oriente con un solo pensiero in testa: vendicarsi di Lan Di.

REVIEW

LO TROVI SU

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

LA FORZA DELLA SPERANZA

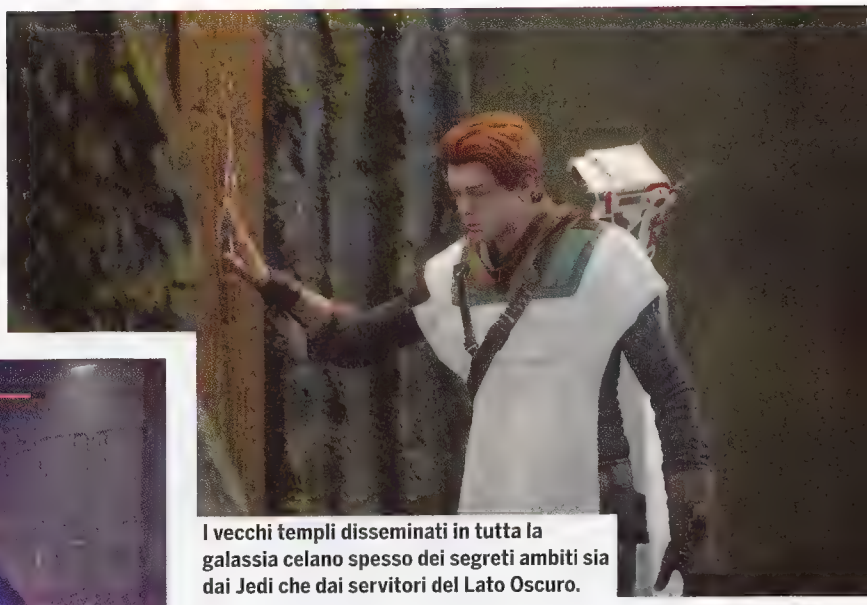
TOM GOLD AWARD

Respawn prende lezioni da Nintendo e From Software affidandosi al director di God of War III per confezionare un action davvero stellare.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Quanto tempo abbiamo dovuto attendere per mettere finalmente le mani su un titolo esclusivamente single player ispirati a Star Wars? Davvero troppo se si decide di non considerare gli spin off in salsa LEGO, tutto sommato trascurabili. Da quando la licenza è nelle mani di Electronic Arts hanno potuto gioire solamente gli appassionati di sparatutto online, i quali hanno ricevuto i due Battlefront targati DICE, ma per chi è alla ricerca di esperienze da affrontare in solitaria questi sono stati anni di digiuno forzato. Per fortuna l'astinenza è terminata dal momento che Star Wars Jedi: Fallen Order è tra noi. Un action game che non reinventa di certo la ruota, anzi, si limita a prendere in prestito delle meccaniche più che collaudate da diverse tipologie di giochi d'azione per dar vita a un'esperienza ludica tutto sommato inedita non solo per lo studio di Vince Zampella e compagni, ma anche per lo stesso franchise di Guerre Stellari.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER È CON BUONA PROBABILITÀ UNA DELLE STORIE A TEMA GUERRE STELLARI PIÙ APPASSIONANTI DEGLI ULTIMI ANNI



I vecchi templi disseminati in tutta la galassia celano spesso dei segreti ambiti sia dai Jedi che dai servitori del Lato Oscuro.

Nessuno si aspetta l'Inquisizione spagn... imperiale!

piena zeppa di colpi di scena, alcuni dei quali sono riusciti a lasciarmi a bocca aperta, dunque preferisco evitare spoiler per non rovinarvi la sorpresa. Vi basti sapere che quella di Star Wars Jedi: Fallen Order è con buona probabilità una delle storie a tema Guerre Stellari più appassionanti degli ultimi anni, migliore persino della sceneggiatura delle ultime pellicole della serie principale e in grado di rivaleggiare con quella di Rogue One, da cui va detto che Respawn ha ripreso alcune tematiche. Il merito va

FORZA CLANDESTINA

Le vicende di Star Wars Jedi: Fallen Order si posizionano cinque anni dopo l'Epurazione, il processo scaturito dal famigerato Ordine 66 dato dal neo imperatore Palpatine ne La Vendetta dei Sith che ha portato alla distruzione dell'Ordine dei Jedi. Un lustro dopo gli eventi di quell'Episodio III della saga cinematografica, i maestri, i cavalieri e i padawan che non sono morti si ritrovano a doversi nascondere, a vivere in clandestinità celando i loro poteri, costantemente braccati dagli agenti dell'Inquisizione che vogliono estirpare una volta per tutte chiunque sia legato al Lato Chiaro della Forza. Tra i fuggitivi vi è anche Cal Kestis, appena adolescente ai tempi della caduta degli Jedi, un giovane padawan che per forza di cose non è mai riuscito a completare il suo addestramento, il suo legame con la Forza danneggiato dagli eventi traumatici a cui suo malgrado si è ritrovato ad assistere, spettatore inerme della follia di Darth Sidious e Darth Vader. Ora Cal si nasconde in piena vista in un cantiere imperiale, lavorando come operaio addetto allo smantellamento delle carcasse di navi impegnate nella Guerra dei Cloni. Le sue giornate proseguono in relativa serenità, per quanto si possa essere sereni sotto il giogo dell'Impero Galattico, almeno finché un incidente non lo costringe a sfruttare i poteri della Forza per salvare la vita al suo unico amico. È in questo momento che iniziano i guai giacché dopo poco si ritrova a tu per tu con l'Inquisizione. Una rocambolesca fuga più tardi, il giovane Cal si trova invischiato in una missione che potrebbe portare alla fondazione di un nuovo Ordine dei Jedi in grado di contrastare il neonato Impero Galattico. Detto questo non vorrei approfondire ulteriormente la questione dal momento che la trama di Fallen Order è particolarmente articolata e

FALLEN ORDER SI PRESENTA COME UN MIX DI DINAMICHE MUTUATE DALLA SAGA DI METROID PRIME DA UN LATO, E DALLE PRODUZIONI DI FROM SOFTWARE DALL'ALTRO

L'avventura inizia con una spada laser standard ma nel corso del gioco può essere personalizzata con componenti più o meno esotici.

Ci ritroveremo spesso a visitare rovine di civiltà antichissime.

non solo a chi ha buttato giù il plot del videogioco, ma anche agli attori impegnati nella produzione: a partire da Cameron Monaghan, Debra Wilson e Daniel Roebuck, rispettivamente il protagonista Cal e i comprimari Cere e Greez. A tal proposito, il gioco è interamente localizzato in italiano ma il mio consiglio spassionato è quello di impostare l'audio in lingua originale dal momento che il doppiaggio nostrano si rivela davvero poco ispirato, correndo così il rischio di rovinare il coinvolgimento nelle vicende narrate.

FORZA ESPLORATIVA

Sul versante prettamente ludico, invece, Star Wars Jedi: Fallen Order si presenta come un mix di dinamiche mutuate dalla saga di Metroid Prime da un lato, e dalle produzioni di From Software dall'altro. Attenzione però, ciò non significa che ci troviamo di fronte a un titolo derivativo o addirittura senz'anima, tutt'altro: l'essenza stessa di Respawn Entertainment è concentrata all'interno del codice di gioco, e non mi riferisco esclusivamente alla capacità di Cal di correre sui muri come già visto nei due Titanfall. Lo si nota soprattutto nella voglia di spettacolarizzare ogni cosa che sfocia in un genuino abbondare di sequenze scriptate capaci di tenere sempre alta l'attenzione, un vero e proprio marchio di fabbrica di Zampella e compagni sin dal primo Call of Duty. Eppure Fallen Order riesce a dosare benissimo i tempi dell'avventura, alternando queste sezioni fortemente adrenaliniche a parti più lente e ragionate dove la pura esplorazione la fa da padrona. Perlustrare ogni singolo anfratto dei diversi pianeti su cui hanno luogo le peripezie di Cal Kestis alla ricerca di potenziamenti e segreti è particolarmente appagante, anche perché spesso ci si ritrova a dover fare i conti con dei puzzle ambientali che richiedono elasticità mentale e una certa padronanza delle capacità del protagonista per essere risolti. In questo senso è impossibile non citare i dungeon – uno più ispirato dell'altro – presenti in ogni mondo, ognuno dei quali legato a uno specifico potere della Forza. Qui il ritmo di gioco rallenta, diventa più riflessivo e introspettivo, limitando al minimo i combattimenti per far spazio al processo di maturazione del protagonista che da padawan si appresta a risanare il suo legame con la Forza e completare così il suo addestramento per diventare un vero e proprio cavaliere Jedi. I dungeon assumono così una

PERLUSTRARE OGNI SINGOLO ANFRATTO DEI DIVERSI PIANETI SU CUI HANNO LUOGO LE PERIPEZIE DI CAL KESTIS ALLA RICERCA DI POTENZIAMENTI E SEGRETI È PARTICOLARMENTE APPAGANTE

Un camminatore AT-ST sembra un avversario temibile all'inizio, ma aspettate di vedere i boss avanzati.

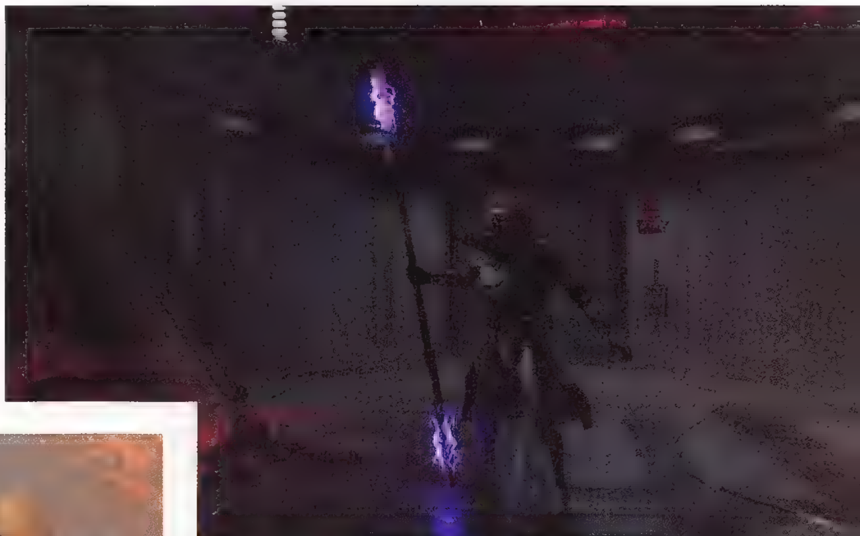
IL MIO NUOVO AMICO BD-1

A far compagnia al giovane Cal Kestis troviamo anche BD-1, un piccolissimo droide sprovvisto di qualsivoglia capacità offensiva ma comunque in grado di supportare il giovane protagonista. Per esempio, BD-1 può curare Cal nel bel mezzo di un combattimento usando una fiala di stimolanti, rigenerando immediatamente la salute. Ovviamente gli stimi sono ad uso limitato e si rigenerano solo una volta raggiunto un circolo di meditazione, tuttavia negli anfratti più nascosti dei pianeti è possibile imbattersi in potenziamenti che aumentano la riserva massima di stimolanti a disposizione del droide. BD-1 è poi parimenti utile nelle sezioni esplorative quando c'è bisogno di aggirare i protocolli di sicurezza imperiali e aprire porte o disattivare campi di forza. Infine al piccoletto spetta anche il compito di scansionare i nemici appena abbattuti al fine di scoprirne i punti deboli e acquisire qualche prezioso punto esperienza aggiuntivo.

doppia valenza ludo-narrativa, contribuendo da un lato a gettare luce sul passato di Cal e dei suoi compagni di viaggio, e dall'altro a sbloccare nuove abilità utili a raggiungere sezioni di mappa in precedenza inaccessibili, proprio come ci si aspetterebbe da qualsiasi buon metroidvania. Sezioni che possono celare sì segreti come nuovi oggetti di personalizzazione estetica o estensioni della barra di vitalità e Forza, ma anche boss opzionali che portano in dote una discreta quantità di punti esperienza.

FORZA BATTAGLIERA

Sì perché Star Wars Jedi: Fallen Order include anche un sistema di progressione che strizza l'occhio ai giochi di ruolo. Nulla di particolarmente elaborato, intendiamoci, ma l'esperienza accumulata può essere investita per sbloccare nuove mosse e capacità offensive, come il lancio della spada laser o il fendente alto, oppure per migliorare i poteri della Forza e renderli ancora più letali, soprattutto contro i nemici che si incontrano nelle fasi avanzate dell'avventura. È dunque presente un vero e proprio skill tree che si apre gradualmente man mano che vengono sbloccati più poteri e potenziamenti, un albero accessibile soltanto una volta raggiunto un circolo di meditazione, l'equivalente di un falò di Dark Souls per intenderci. Qui possiamo spendere l'esperienza e riposarci, ben sapendo che il mondo di gioco si resetta ogni volta che la salute viene rigenerata, facendo ritornare in vita i nemici precedentemente abbattuti (boss esclusi, chiaramente). Questa non è tuttavia l'unica meccanica ispirata alle opere di From Software, basti pensare che alla morte si perde tutta l'esperienza accumulata fino a quel momento. Successivamente basta sferrare un colpo al nemico che ci ha fatto capitolare per entrare nuovamente in possesso dei punti perduti, ma anche per rigenerare immediatamente salute e Forza. Come potrete immaginare, un sistema del genere rende molto meno punitivo l'intero sistema di gioco, mentre il selettore di difficoltà permette di adattare l'opera a qualsiasi tipologia di pubblico. Per quanto mi riguarda, ho affrontato l'avventura alla difficoltà Maestro Jedi, la terza sulle quattro disponibili, morendo più di qualche volta ma senza mai provare il medesimo senso di frustrazione che ho provato spesso giocando ai titoli di Hidetaka Miyazaki. Se tuttavia queste dinamiche ricordano Dark Souls, il sistema di combattimento vero e proprio porta alla mente quello di Sekiro. Non vi è alcuna barra della stamina che limita il numero di colpi che si possono sferrare, tuttavia prima di danneggiare un nemico bisogna spezzarne l'equilibrio oltrepassandone le difese. Una volta sbilanciato, l'avversario di turno si apre all'offensiva di Cal che può così intaccare direttamente la sua barra della vitalità: nella maggior parte dei casi basta un singolo fendente per uccidere il malcapitato di turno, in altri è invece necessario ripetere questo procedimento almeno un paio di volte. Ovviamente questo discorso vale anche al contrario dal momento che il blocco dei colpi nemici erode l'equilibrio del


Nessuno si aspetta l'Inquisizione imperiale! Di nuovo!

Non mancheranno occasioni di incontrare alcuni personaggi noti dei film.

È PRESENTE UN VERO E PROPRIO SKILL TREE CHE SI APRE GRADUALMENTE MAN MANO CHE VENGONO SBLOCCATI PIÙ POTERI E POTENZIAMENTI

Ecco Dathomir in tutto il suo tetro splendore.

ASPIRANTE JEDI ALLA MODA

Durante l'avventura è molto facile imbattersi in casse rifornimenti lasciate da chissà chi nei punti più disparati delle mappe, a volte in piena vista e altre – la maggior parte – nascoste in luoghi in apparenza irraggiungibili. Al loro interno non si celano mai strumenti utili alla missione, bensì oggetti di personalizzazione estetica che permettono di modificare l'aspetto del protagonista, della sua nave, del droide BD-1, e persino della spada laser che ci accompagnerà per tutto il gioco. In quest'ultimo caso possiamo modificare davvero ogni singolo aspetto dell'arma, a partire dal colore del cristallo fino all'impugnatura, passando per la forma dell'elsa e lo stesso materiale della spada. Da notare che tutti questi oggetti di personalizzazione sono acquisibili all'interno del gioco, fatta eccezione per il set esclusivo della Deluxe Edition, dunque non sono presenti microtransazioni di nessun tipo, un fattore tutt'altro scontato di questi tempi.

protagonista, per questo conviene prendere quanto prima dimestichezza con la parata per sferrare dei contrattacchi nel momento esatto in cui l'avversario tenta un affondo, una tecnica quantomai essenziale durante gli scontri con i boss.

FORZA MECCANICA

Ecco, i boss rappresentano l'unico vero tasto dolente di Star Wars Jedi: Fallen Order. Qualche paragrafo fa scrivevo che Respawn ha preferito puntare sulla spettacolarizzazione dell'azione, e ciò è quantomai vero durante questi scontri. Peccato che lo spettacolo spesso si paghi al prezzo di boss poco ispirati sul versante ludico, soprattutto nella prima metà del gioco. Questi nemici offrono una scarsa varietà di pattern di attacco, rendendo il combattimento pressoché meccanico sebbene coreograficamente di sicuro impatto. La situazione migliora radicalmente nella seconda parte dell'avventura: qui gli scontri si presentano in maniera più stratificata nella misura in cui questi boss presentano pattern offensivi di gran lunga più assortiti, mentre a volte capita persino che il combattimento sia diviso in più fasi differenti separate da una breve sequenza di intermezzo. Va poi detto che tali boss fight risultano più appaganti anche per via di un più ampio ventaglio di mosse a disposizione del protagonista, che può così mettere a frutto tutta l'esperienza accumulata

Sviluppatore / Publisher Respawn Entertainment / Electronic Arts
Prezzo 59,99 €
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente

PEGI 16+
Configurazione di prova Intel i5 3,5GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970

Com'è, come gira Fallen Order è ottimizzato alla perfezione, tanto che anche con una vecchia 970 sono riuscito a farlo girare al massimo livello di dettaglio in Full HD mantenendo un frame rate ancorato stabilmente ai 60 fotogrammi al secondo.

Uno Star Destroyer in orbita sul pianeta verso il quale siamo diretti. Potrebbe andare molto peggio.

fino a quel momento. L'ottima messa in scena va di pari passo con il coinvolgimento del giocatore, che diventa così in prima persona autore della coreografia del combattimento, un elemento tutt'altro che trascurabile quando si parla di Star Wars. Ed è proprio nel suo essere inequivocabilmente Star Wars che Fallen Order riesce a brillare, offrendo al giocatore una sensazione di potenza in costante crescita coadiuvata da una presentazione di primo livello che poggia le basi su una direzione artistica sempre ispirata, una regia eccellente e una colonna sonora che richiama alla perfezione le sonorità tipiche dei film della saga. Fallen Order è dunque il videogioco perfetto per gli appassionati di Guerre Stellari, soprattutto per chi è rimasto deluso dall'ultima trilogia cinematografica che sta per giungere al termine.

UNA VOLTA SBILANCIATO, L'AVVERSARIO DI TURNO SI APRE ALL'OFFENSIVA DI CAL CHE PUÒ COSÌ INTACCARE DIRETTAMENTE LA SUA BARRA DELLA VITALITÀ

La superba direzione artistica offre degli scorci che non sfigurerebbero nemmeno nelle migliori produzioni hollywodiane.

LA MANINA MOZZATA DI TOPOLINO

Un elemento che potrebbe saltare all'occhio a più di qualcuno è l'assenza degli smembramenti dei nemici umanoidi. Si tratta di un particolare che inizialmente spezza – e non poco – l'immersione, soprattutto considerando che gli animali selvatici e i droidi possono essere tranquillamente fatti a pezzi con la spada laser. Eppure i trooper e i soldati dell'Inquisizione rimangono sempre integri, persino dopo aver portato a segno una finisher spettacolare che sulla carta avrebbe dovuto tagliare in due il corpo del malcapitato di turno. È quindi molto più probabile che ci sia stato un ordine dall'alto direttamente da Disney. Una sorta di "qualcuno pensi ai bambini!!!!" da parte della casa di Topolino che ha costretto gli sviluppatori a fare un passo indietro, anche perché le animazioni delle uccisioni lasciano intendere che gli smembramenti degli umanoidi fossero stati effettivamente implementati per poi essere successivamente rimossi.

PRO
- ✚ Tra le migliori esperienze a tema Star Wars
- ✚ Struttura metroidvania eccellente
- ✚ Sistema di combattimento vario e avvincente
- ✚ Trama appassionante dall'inizio alla fine

CONTRO
- ✖ Qualche boss sottotono
- ✖ Doppiaggio italiano non all'altezza

VOTO [90]

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

UN'IRRESISTIBILE CHIAMATA ALLE ARMI

Infinity Ward ed Activision celebrano la storica serie con un capitolo maestoso.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

TGM GOLD AWARD

Mai come quest'anno la missione di Infinity Ward era decisamente ardua. Innovare senza rovinare un prodotto di tale popolarità, mantenere alta la qualità e il legame col passato intervenendo in modo deciso e, perché no, coraggioso per ottenere un titolo capace di proiettare nel futuro la serie era una sfida per nulla scontata da vincere. Disponibile dal 25 ottobre su PC, PS4 e Xbox One, Call of Duty: Modern Warfare dimostra come Infinity Ward abbia portato a termine il proprio compito con maestria; questo non è un semplice rifacimento del titolo uscito 12 anni fa: questa è l'alba di una nuova era per la saga pubblicata da Activision.

CAPITANO PRICE, RACCONTACI UNA STORIA

A mio modo di vedere, non me ne vogliano i lupi solitari, un FPS online esprime il massimo del suo potenziale nelle battaglie multigiocatore, mostrando il meglio di sé durante gli adrenalinici scontri a fuoco tra persone reali. Premesso ciò, in questo capitolo torna la campagna per giocatore singolo ed è un ritorno sicuramente gradito che sconfessa qualche discutibile decisione passata. Si tratta di una coinvolgente esperienza dal copione hollywoodiano che tocca temi attuali come il terrorismo e crudi come le atrocità subite dai civili, risultando convincente per tutta la sua breve durata -6/7 ore- ed evidenziando fin da subito i punti di forza e le novità del gameplay. Seppur senza spunti particolarmente originali, la trama e il Capitano Price acchiappano il giocatore per il bavero e lo trascinano attraverso oscure foreste illuminate dal clair de lun, basi militari da assaltare, strade polverose nel fittizio Urzikstan e altri luoghi sparsi per un mondo che rischia il collasso. I compiti da portare a termine rivelano una buona diversificazione che ben si lega agli eventi, anche se alla fine rimane la sensazione di non essere completamente sazi. Tra tutte le componenti del single player, una menzione di rilievo spetta all'impatto grafico. Ogni singolo elemento contribuisce a dare l'impressione di trovarsi addentro un action-war movie: i magistrali giochi di luci/ombre, le espressioni dei volti che permettono di leggere le emozioni dei

Alcune scene dipingono con crudo realismo le orribili barbarie della guerra.

relativi proprietari senza bisogno di parole, i notevoli effetti particellari e le sublimi transizioni tra intermezzi/fasi d'azione che, talvolta, rendono difficile cogliere l'attimo in cui da spettatori diventiamo protagonisti, sono solo alcuni degli attori che partecipano attivamente allo show bellico. Alcune missioni sono chiaramente più ispirate di altre ma, quasi fossero solo gli assaggi iniziali di un fugace antipasto, ognuna di loro riesce a imbandire l'esplosiva tavola e preparare il commensale alla succulenta mattanza che lo attende oltre i titoli di coda. Le note stonate della campagna riguardano la risicata lunghezza e una IA poco sveglia che non rende giustizia alla bellezza scenica in cui muove i propri incauti passi, IA che peraltro mostra il fianco anche nelle missioni Spec Ops, una variante delle più classiche missioni co-op che, per fortuna, tutto sommato funziona comunque. A questo punto tocca tornare alla premessa iniziale: non va cercata qui la miglior campagna single player del secolo, perché si rischia di giudicare un pesce per la sua abilità di arrampicarsi sugli alberi.

LA MORTE NON FA SCONTI: IL PREZZO DEL RINNOVAMENTO

Siamo di fronte a un capitolo quantomai ambizioso, un progetto che porta lo stesso nome del titolo uscito nel 2007 quasi a voler sottolineare che è qui per regalare un'esperienza fedele all'eredità che gli impone la storia ma nuova sotto diversi aspetti. Gli sviluppatori hanno smontato, alterato e poi rimontato molti elementi del gioco come esperti armaioli, tenendo sempre a mente lo scopo ultimo: rendere ogni componente più credibile e realistica. Il risultato è un gameplay frenetico e immediato che, però, si rivela al contempo più aperto alla tattica rispetto agli standard cui eravamo abituati. In questa ottica vanno interpretate alcune nuove feature come le porte dinamiche, l'importanza della penetrazione dei proiettili, il posizionamento dell'arma su punti d'appoggio improvvisati, lo scatto tattico e l'assenza delle movenze da acrobati viste in precedenza. A ciò va ad aggiungersi una personalizzazione che raggiunge vette estremamente alte in fatto di profondità, perché ogni arma può essere modificata a proprio piacimento scegliendo fino a cinque migliorie tra ottica, canna, calcio, laser, volata, sottocanna e specialità. Ogni modifica prevede bonus e malus alle statistiche, ragion per cui trovare il setting migliore richiede tempo e prove sul campo. Allo stesso modo ogni personaggio può contare su tre diversi perk scelti tra un ventaglio di abilità intriganti (come la possibilità di equipaggiare due armi principali), cucirsi su misura la propria killstreak per garantirsi poderosi aiuti in battaglia e selezionare un potenziamento da campo, un simpatico aiuto extra che si ricarica col passare del tempo. La presenza delle sfide giornaliere e delle missioni multigiocatore permette, inoltre, di ottenere esperienza aggiuntiva e oggetti vari, mentre l'Armeria consente di salvare il loadout delle armi per poterle selezionare rapidamente mantenendo tutte le

OGNI SINGOLO ELEMENTO CONTRIBUISCE A DARE L'IMPRESSIONE DI TROVARSI ADDENTRO UN ACTION-WAR MOVIE

IL BUIO OLTRE LA SIEPE? NO PROBLEM!

Grazie al visore notturno e all'atmosfera tesa che il suo utilizzo offre, le sessioni al buio della campagna e le mappe multiplayer che contemplano tale opzione sono semplicemente magnifiche, dense di pathos lievemente horror. Graficamente inquietanti al punto giusto, queste sessioni sono un'orgasmica esperienza a sé perché il laser del mirino rivela la posizione ai nemici muniti di visore, quindi intuire quando prendere la mira e quando non conviene esporsi è vitale.

UN GAMEPLAY FRENETICO E IMMEDIATO CHE, PERÒ, SI RIVELA AL CONTEMPO PIÙ APERTO ALLA TATTICA

La tattica Alan Grant è geniale: restare immobili è sempre una buona idea contro T-Rex e idioti.

L'approccio migliore per infiltrarsi in una base nemica? Dal cielo e con le bombe, che domande.

modifiche. Con una personalizzazione così articolata ci si può davvero sbizzarrire nel creare il soldato perfetto per ogni stile di gioco, giacché ogni elemento è ottenibile salendo di livello e usando le armi che si desidera migliorare; considerando che le loot box sono assenti e che ogni arma/gadget è recuperabile semplicemente giocando, il prezzo per mettere le mani su cotanto ben di Dio è mettersi sulla coscienza valanghe di cadaveri avversari, ma è un costo che sarà un piacere pagare se nelle vene vi scorrono globuli rossi a forma di proiettili.

CENTO MODALITÀ PER ME POSSON BASTARE

Se durante la campagna è facile approfittare dei tempi dilatati dell'azione per uccidere i nemici in tutta calma, quando si mette piede sui campi di battaglia online l'unica cosa semplice è morire rapidamente. Il comparto multigiocatore di Call of Duty: Modern Warfare è un caleidoscopio di esplosioni, sparatorie, appostamenti, irruzioni in ambienti claustrofobici, bombardamenti e chi più ne ha, più ne metta. L'offerta ludica è colossale, spazia da modalità frenetiche e familiari come Dominio o Deathmatch a squadre fino ad arrivare agli epocali conflitti su vasta scala della Guerra Terrestre, una piacevole novità che trae ispirazione da Battlefield e in cui 64 giocatori si scontrano in enormi mappe utilizzando anche i veicoli. Un'altra nuova aggiunta è Scontro, l'immediato duello 2 vs 2 con armi casuali o recuperabili sul campo che catapulta in mappe di dimensioni ridotte in cui non esistono attimi di tregua e che, a naso, pare terreno fertile per il mondo degli esport. Chiudono il plotone Attacco Informatico (forse la meno riuscita), Realismo, Tutti contro Tutti, le modalità storiche selezionabili tra i filtri delle partite veloci e Partita Privata, ottima per chi vuole allenarsi in match contro i bot senza lo stress delle partite online. Gli appassionati di guerra digitale moderna non avranno difficoltà a trovare almeno una modalità in cui investire il proprio tempo e se non la troveranno, allora significa che ancora non esiste. Dal giorno dell'apertura dei server il netcode mi è parso stabile, il matchmaking reattivo e l'infrastruttura solida. Non ho riscontrato problemi di latenza o disconnessioni in nessun orario, giusto un singolo crash e qualche freeze sporadico con annesso riavvio forzato. Credo che il multiplayer sia il palcoscenico ideale per notare i cambiamenti in fatto di level design e game design che costellano il lavoro di Infinity Ward. Le ambientazioni sono tutte ricche di particolari e pericolose distrazioni, ognuna è caratterizzata da uno stile unico che rende necessario studiarne la conformazione per scoprire accessi e posizioni chiave. Il level design ha subito una forte rivisitazione da parte degli sviluppatori, i quali sono stati attenti a realizzare scenari pieni di edifici a più piani liberamente esplorabili e passaggi comunicanti, spazi aperti che non sono mai ameni posti in cui indugiare e costruzioni che spesso si rivelano luoghi perfetti per tendere mortali imboscate. Questo Call of Duty offre un ruolo di rilievo

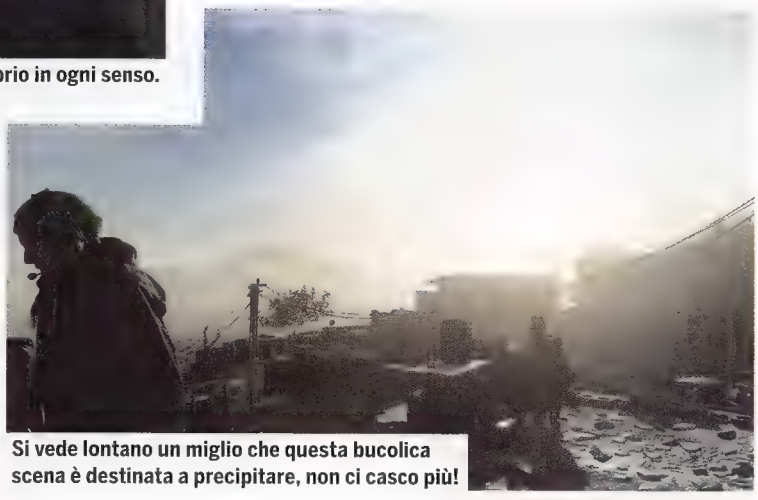
IN QUESTO CAPITOLO TORNA LA CAMPAGNA PER GIOCATORE SINGOLO ED È UN RITORNO SICURAMENTE GRADITO

CARA BINA, GUARDA CHE GRAN BEL PEZZO DI GUNPLAY!

Degno di nota è un gunplay più credibile che mai, soddisfacente indipendentemente dall'arma adoperata e che prevede un'influenza del peso del proiettile e della distanza del bersaglio per determinare la sensazione di impatto immediato. Le differenze tra armi a corto, medio e lungo raggio sono nette, perciò l'abilità del giocatore nel calcolare la traiettoria in base all'arma utilizzata è a maggior ragione importante.

Quando parlo di un capitolo esplosivo, intendo proprio in ogni senso.

SFRUTTARE L'AMBIENTE A PROPRIO VANTAGGIO È UNO DEI SEGRETI DEL SUCCESSO



Si vede lontano un miglio che questa bucolica scena è destinata a precipitare, non ci casco più!

NON APRITE QUELLA PORTA!

Esistono modi diversi per interagire con le porte. Esplosivi e onde d'urto le spalancano del tutto. Ci si può avvicinare e premere il comando Usa oppure si può scattare e sbattere contro la porta, producendo molto rumore mentre viene sfondata. Infine, ci si può avvicinare mentre si mira e premere Usa: così la porta viene aperta solo un po', per un approccio silenzioso e furtivo. A questo punto si può spingere fisicamente l'anta e aprire la porta. Se poi vi sentite particolarmente dispettosi, le flashbang sono un'altra soluzione divertente.

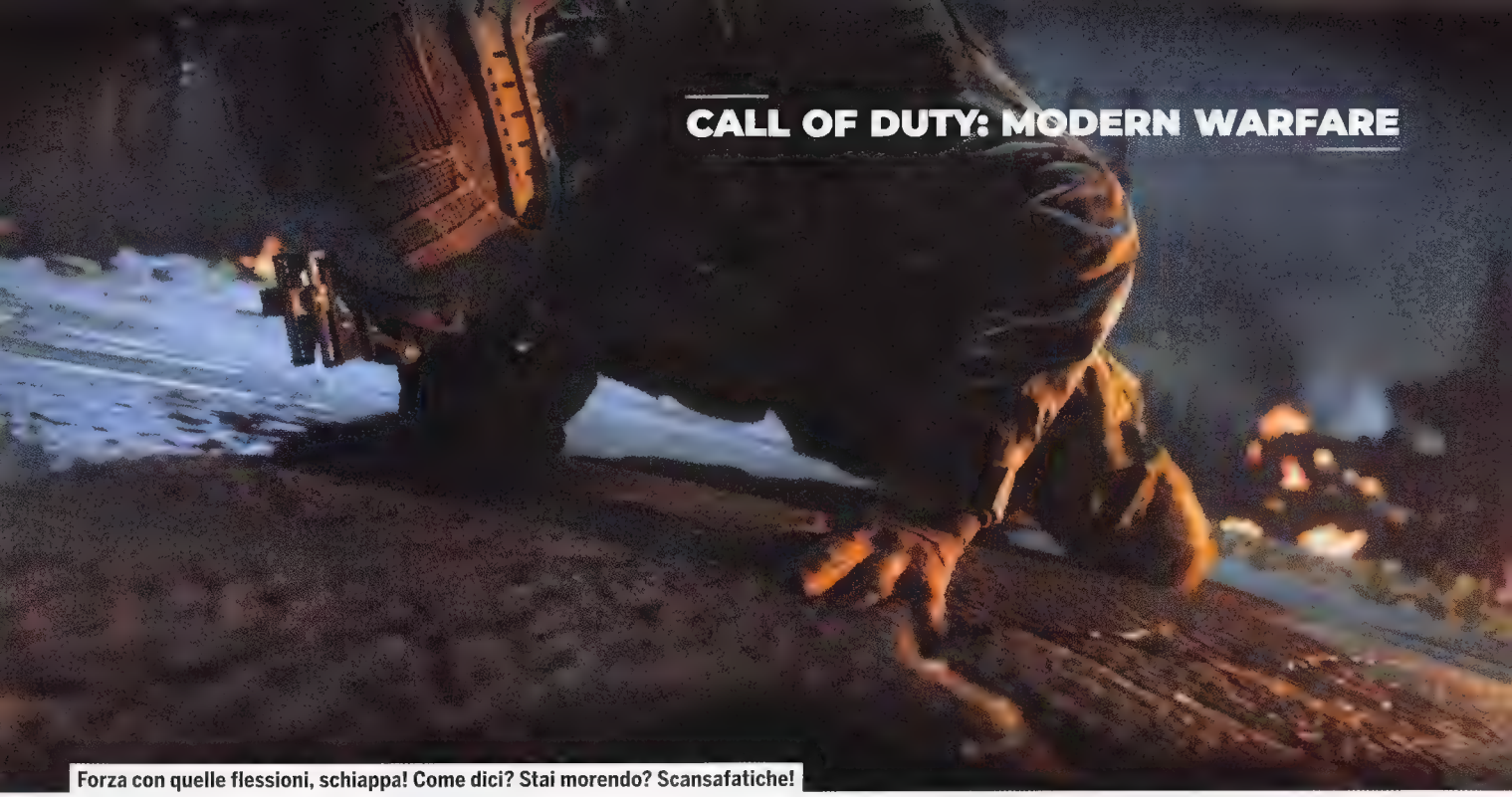
alla verticalità delle ambientazioni, una caratteristica che trova la propria massima espressione nelle mappe urbane dove, usando le scale o magari agganciandosi ai cavi nella tromba dell'ascensore, è possibile raggiungere il tetto di palazzi di oltre dieci piani per decimare le truppe nemiche in relativa tranquillità. Il vantaggio tattico che nasce dalla conquista di una posizione favorevole è una componente fondamentale sui campi di battaglia più estesi e la lotta per guadagnare uno snodo cruciale sarà talvolta la chiave giusta per aggiudicarsi la vittoria. Conoscere a memoria le mappe fa la differenza, poiché capitano spesso momenti concitati che premiano chi possiede maggior consapevolezza di ciò che lo circonda: sfruttare l'ambiente a proprio vantaggio è uno dei segreti del successo, come insegna la battaglia delle Termopili. Il discorso merita un approfondimento ulteriore perché, a patto di trovare una cassa o un qualsivoglia appiglio a portata di balzo, i soldati sono in grado di arrampicarsi e raggiungere superfici rialzate. Ciò aumenta a dismisura la varietà di approcci tattici e permette al ritmo degli scontri di raggiungere un virtuoso equilibrio tra frenesia e strategia, mettendo da parte l'isteria dei colli di bottiglia topografici a favore di una maggiore profondità tattica. Non si tratta di una forzatura del gameplay che impone una cadenza più lenta all'azione, difatti il run n gun rimane comunque uno stile attuabile, ma l'impressione di essere un ingranaggio di un'operazione militare precisa appare più marcata grazie all'introduzione di queste dinamiche. La presenza di così tante porte e stanze, tutte potenziali rifugi in cui barricarsi, potrebbe non assecondare i desiderata dei fanatici del mucchio selvaggio, ma a parer mio apporta una ventata di cambiamento che ben si sposa con le altre scelte stilistiche, regalando al gioco una maggiore ampiezza di approcci e quel pizzico di realismo che forse gli mancava. Come qualsiasi altro FPS online, tutto ciò presenta un rovescio della medaglia, ovvero la proliferazione dei temuti camper ma, fortunatamente, c'è sempre un modo o una strada che consente di andare a reclamare la testa di un avversario troppo affezionato al suo nascondiglio.

UNA PERSONALIZZAZIONE CHE RAGGIUNGE VETTE ESTREMAMENTE ALTE IN FATTO DI PROFONDITÀ

Sviluppatore / Publisher Infinity Ward/Activision
Prezzo da 59,99 €
Localizzazione Completa
Multiplayer Online
PEGI 18

Configurazione di prova Intel i5-7400@3.00 GHz, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 1050 Ti

Com'è, come gira Lieve discrepanza tecnica tra single player e multiplayer per garantire la giusta fluidità. Scenari ricchi di dettagli, impatto grafico talvolta magnifico soprattutto nella campagna e numerose opzioni grafiche per ottenere il miglior compromesso qualità/prestazioni.



Forza con quelle flessioni, schiappa! Come dici? Stai morendo? Scansafatiche!

L'IMPRESSIONE DI ESSERE UN INGRANAGGIO DI UN'OPERAZIONE MILITARE PRECISA APPARE PIÙ MARCATA

RESISTETE, LA MISSIONE È QUASI FINITA

Infine vorrei narrarvi le eroiche gesta del comparto sonoro, vera leccornia per i timpani più esigenti e compagno che sarà incredibilmente utile per percepire la presenza dei nemici nei paraggi. L'iniziale idea di togliere la mini mappa forse c'entra con il balzo qualitativo degli effetti sonori ambientali, ma per fortuna dopo le polemiche dei fan e il suo reintegro la qualità audio non è stata minimamente intaccata. Passo e chiudo accennando alla presenza del cross-play tra PC e console in base alla periferica utilizzata (chi gioca col pad affronterà avversari dotati di pad, ad esempio), e rimarcando il fatto che, a quanto è dato sapere, i DLC in arrivo post-lancio saranno disponibili gratuitamente così come i Battle Pass, previsti nella doppia versione gratuita o Premium. Infinity Ward s'è presa una bella responsabilità andando a toccare alcuni tra gli elementi cardine della serie. Il passo avanti grafico e sonoro è evidente, ma anche la volontà di innovare e svecchiare una serie che negli ultimi tempi forse si era un po' adagiata sugli allori è altrettanto palese. La frangia più integralista dei fanatici di Call of Duty forse storcerà il naso di fronte a siffatta aria di cambiamento tra level design, gameplay e ritmo di gioco, ma personalmente non posso che togliermi il cappello di fronte a un capitolo coraggioso e realizzato con passione, un titolo immenso a livello di contenuti e infarcito da una moltitudine di opzioni di personalizzazione che saprà soddisfare le perversioni di praticamente ogni marine virtuale: chapeau! Call of Duty: Modern Warfare è come i soldati che ci fa impersonare: pieno di risorse e determinato a raggiungere il suo obiettivo. La storica serie si incammina con passo sicuro verso un nuovo, luminoso inizio e lo fa scortata da un capitolo che regalerà agli amanti del genere, tra le sue mille e una modalità e personalizzazioni, ore e ore di sfrenato ma ragionato divertimento. Con un'offerta di contenuti mastodontica e sovente di pregevole fattura, è dura non lasciarsi risucchiare da una delle esperienze più complete oggidì tra gli FPS online.

Non vorrei mai essere nei panni della persona che deve mantenere pulito questo ufficio.

PRO
- Tecnicamente valido, a tratti entusiasmante
- Tante modalità e opzioni di personalizzazione
- Ritmo frenetico e tattico al punto giusto
- Novità di level design/game design azzeccate

CONTRO
- IA deficitaria, campagna breve (ma intensa)
- Alcune modalità/mappe sono meno ispirate di altre

VOTO [90]

TOM GOLD AWARD

THE OUTER WORLDS

CAPITALISMO SFRENATO

Obsidian Entertainment torna sulla scena con un videogioco di ruolo di ottima fattura diretto da Leonard Boyarsky e Tim Cain, vecchie volpi della defunta Interplay.

Daniele "Attendant" Dolce

I

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA

L'UNICO VERO NEMICO DELL'UMANITÀ È RAPPRESENTATO DAL CAPITALISMO SFRENATO

Durante l'avventura avrete modo di visitare un asteroide durante il processo di terraformazione.

così espanse gradualmente, offrendo l'opportunità di immergersi a poco a poco in un'ambientazione in cui l'unico vero nemico dell'umanità è rappresentato dal capitalismo sfrenato. Ogni singolo aspetto della società in The Outer Worlds è dunque votato alla mera logica del profitto a tutti i costi, seguendo i dettami della Legge che governa l'universo. Una vera e propria religione in cui l'individuo viene sacrificato sull'altare dei guadagni delle mega-corporazioni che formano il Consiglio, unico ente di governo degli insediamenti extraterresti nel sistema di Alcione. Nonostante la vita in queste remotissime colonie venga spesso spacciata per idilliaca, le cose in realtà stanno lentamente ma inevitabilmente andando a rotoli. I problemi di Alcione sono innumerevoli e non soltanto di natura sociale. Per risolverli, il dottor Phineas Vernon Welles ha deciso di sfidare le corporazioni e andare alla ricerca della Speranza, nave colonia piena zeppa delle migliori menti della Terra ma purtroppo perduta nello spazio durante il tragitto verso il sistema di Alcione. Inutile dire che, tra le decine di migliaia di persone ibernate, il buon dottore ha deciso di scongelare proprio il nostro alter ego.

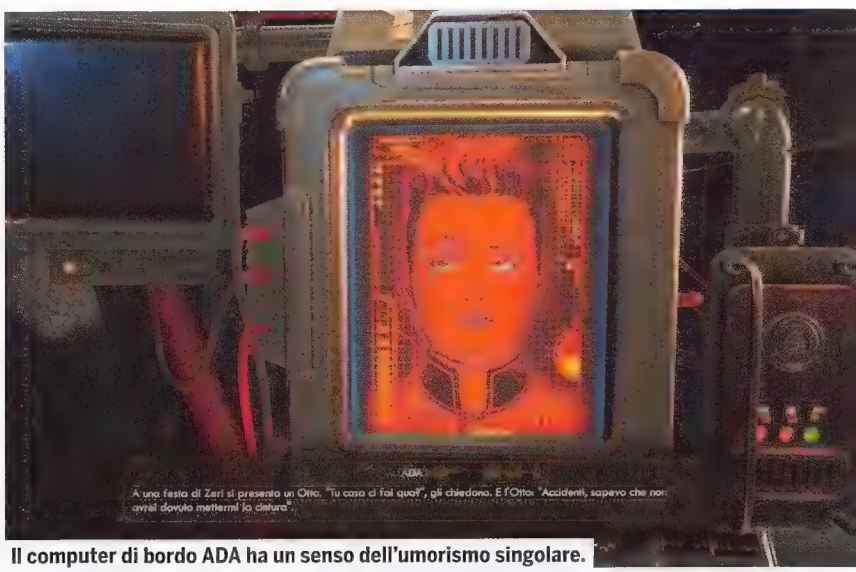
SECONDA VITA

È proprio all'interno della scelta della persona da svegliare dall'ibernazione che si inserisce la creazione del personaggio, un procedimento lungo e articolato durante il quale bisogna plasmare ogni caratteristica del protagonista. Avremo così modo di modificarne l'aspetto fisico, distribuire i punti a propria disposizione nei vari attributi di base (forza, destrezza, intelligenza, e via discorrendo), scegliere due categorie di abilità in cui specializzarsi e infine definire un'attitudine. In questo caso si tratta di stabilire il lavoro che l'aspirante colono svolgeva prima di imbarcarsi a bordo della Speranza. Ovviamente ognuno di questi background offre dei bonus variabili alle statistiche. Dopo aver completato questa procedura, con le autorità ormai alle

Gran parte dei combattimenti si tengono all'interno di strutture segrete sotterranee.

calcagna, Welles ci scaraventa sul pianeta di Terrarium 2 nelle vicinanze della piccola cittadina di Lungacqua. È qui che veniamo accolti da un breve tutorial che illustra le fondamenta ludiche su cui si basa The Outer Worlds e otteniamo la nostra prima quest, dopodiché il gioco ci lascia liberi di agire come più ci aggrada. Seguiremo immediatamente le istruzioni di Welles o ci dedicheremo all'esplorazione delle zone che circondano l'insediamento? Ci inseriremo senza problemi negli ingranaggi ben oliati della società messa in piedi dalle corporazioni o prediligeremo un approccio anarchico? O magari un via di mezzo, mantenendo un atteggiamento imprevedibile da scheggia impazzita.

I DIALOGHI E LA SCENEGGIATURA SI MANTENGONO SEMPRE SU UN LIVELLO DECISAMENTE ALTO



Il computer di bordo ADA ha un senso dell'umorismo singolare.

Bisanzio è il centro economico e politico delle colonie, sede del Consiglio delle corporazioni.

THE OUTER WORLDS NON È PER NULLA DISPERSIVO E RIESCE A TENERE SEMPRE ALTA L'ATTENZIONE PER TUTTA LA SUA DURATA

UN GRUPPETTO INAFFIDABILE

Qualunque sia la personalità che vorrete imprimere nel codice del vostro alter ego, sappiate che ogni scelta porta a delle conseguenze tangibili sia nel breve che nel lungo periodo. Il sistema di reputazione che governa i rapporti con le diverse fazioni presenti nel sistema di Alcione registra ogni azione e potrebbe precludere o spianare la strada a quest secondarie e metodi alternativi per portare a termine gli incarichi. Senza contare che anche i companion (sei in totale da sbloccare durante l'avventura) possono fornire un supporto tangibile sia durante la risoluzione delle missioni che in combattimento sulla base del grado di affinità con il protagonista. A tal proposito va detto che i compagni di viaggio sono tutti dotati di una personalità ben definita e il livello di scrittura dei dialoghi fa sì che le loro caratteristiche comportamentali siano sempre valorizzate al meglio. Per quanto mi riguarda, il mio preferito non può che essere SAM, lo spassosissimo robot delle pulizie che intrattiene una relazione amorosa con il computer di bordo dell'Inaffidabile, l'astronave che funge da hub centrale e permette di viaggiare attraverso le colonie di Alcione per raggiungere le destinazioni delle varie missioni. L'Inaffidabile diventa anche il luogo all'interno del quale scambiare qualche battuta con i compagni di avventura, ascoltare ciò che hanno da dirci ed eventualmente accettare le loro quest. Portare a termine questi incarichi non serve soltanto a conoscere qualche dettaglio in più sul passato dei comprimari, ma anche a sbloccare il loro pieno potenziale: alla conclusione del filone di missioni di ogni personaggio e dopo averne massimizzato l'affinità, infatti, questi potranno contare su una potente abilità aggiuntiva. Al di là di quelle relative alla trama principale, le quest legate ai companion sono anche quelle più strutturate e con la scrittura migliore, di conseguenza sarebbe davvero un peccato non affrontarle. Non che il resto non sia di qualità, intendiamoci, tutt'altro: i dialoghi e la sceneggiatura si mantengono sempre su un livello decisamente alto, merito anche di un'ambientazione piuttosto particolare e sfaccettata che ha permesso a Leonard Boyarsky, Tim Cain e compagni di dare libero sfogo alla loro creatività puntando

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

Gli edifici di lusso sono riservati solo all'élite dell'élite.

I COMBATTIMENTI DIVENTANO UN'INCOMBENZA QUASI INELUTTABILE PRIVA DI MORDENTE

prima di tutto su un'ironia surreale, il tutto al fine di trasmettere una forte critica in chiave satirica nei confronti della società capitalistica moderna.

PALLOTTOLE SPUNTATE

Se tutto ciò che gravita attorno alla sceneggiatura e all'impianto ruolistico di The Outer Worlds è stato realizzato in maniera quasi ineccepibile, non si può dire lo stesso di un altro aspetto piuttosto importante nell'esperienza complessiva: i combattimenti. L'ultima fatica di Obsidian Entertainment permette di affrontare gli scontri in più modi, non solo imbracciando le armi da fuoco più disparate, ma anche combattendo all'arma bianca, oppure impiegando un approccio furtivo che potrebbe permettere al protagonista di aggirare le minacce e ignorare del tutto le battaglie, a patto di aver investito abbastanza punti nella relativa abilità. Quando si usano pistole e fucili non si ha alcun feedback per i colpi, così le sparatorie risultano fin troppo piatte non solo a causa di un gunplay dimenticabile, ma anche perché l'intelligenza artificiale, sia alleata che nemica, lascia spesso a desiderare. A tal proposito, i nemici raramente riescono a mettere in difficoltà il giocatore con tattiche elaborate, mentre i compagni di viaggio si posizionano ripetutamente sulla linea di tiro. In questo modo i combattimenti diventano un'incombenza quasi ineluttabile priva di mordente, ed è un peccato perché il design dei nemici – soprattutto delle creature aliene – è davvero ben fatto; inoltre traspare la cura infusa nella realizzazione di un impianto di regole articolato supportato da diversi strumenti di morte stravaganti, basti pensare alla pistola a raggi rimpicciolenti o all'arma per il controllo mentale, senza trascurare il cannone che spara pozze di melma che fanno levitare chiunque ci capiti dentro bloccando in aria i mostri di turno. Queste armi scientifiche sono ben nascoste nel sistema di Alcione e rappresentano una graditissima ricompensa per gli esploratori più tenaci e per chiunque vorrà completare il maggior numero possibile di quest secondarie. Un'operazione non particolarmente dispendiosa in termini di tempo, a dire il vero: The Outer Worlds non è per nulla dispersivo e riesce a tenere sempre alta l'attenzione per tutta la sua durata, garantendo un ritmo invidiabile dall'inizio alla fine. La mia partita è durata poco più di una trentina di ore, durante le quali ho esplorato tutta Alcione in ogni suo anfratto e portato a compimento un buon novanta percento degli incarichi disponibili, tralasciando solo una piccola manciata di quest prima di lanciarmi nella missione finale. Dopo aver assistito ai titoli di coda, però, non ho potuto far altro che augurarmi che Obsidian Entertainment torni a sfruttare questo universo così coinvolgente e dia così un seguito a The Outer Worlds, magari apportando le dovute modifiche al sistema di combattimento.

Pubblicità, pubblicità ovunque!

PRO
- Un gioco di ruolo con mille sfaccettature
- Scrittura di quest e dialoghi di altissimo livello
- Forte critica satirica alla società capitalistica

CONTRO
- Combattimenti migliorabili
- Ne vorrei ancora

VOTO [90]

REVIEW
LO TROVI SU

EED HEAT

BIENVENIDO A PALM CITY

TGM SILVER AWARD

Dalla festa motoristica illuminata dal tramonto perenne alle nottate clandestine squarciate dagli ululati delle sirene, Need for Speed è tornato, in controsterzo a ritmo di reggaeton.

di **Stefano "Lynch" Calzati**

Nell'ultimo racing di stampo fortemente anti-simulativo firmato Ghost c'è di tutto. C'è la linea guida del classico Burnout Paradise, c'è la voglia di dare alle nuove generazioni un loro Underground e, perché no, ributtare in strada chi con quel capitolo ci è cresciuto, restituendo ai giocatori la personalizzazione estrema dei loro bolidi. Torna di nuovo anche una narrativa di stampo hollywoodiano wannabe, che ci prova, non ce la fa, con passaggi a tratti imbarazzanti, ma fa piacere esista, perché contestualizza, amalgama, scandisce per tappe la progressione, tra lo Speedhunters Showdown e le corse clandestine che infestano le notti di Palm City.

CAUSE THEY SAID IT CHANGES WHEN THE SUN GOES DOWN

Ma più importante di ogni cosa, Heat è uno dei giochi di guida più divertenti e meglio confezionati degli ultimi anni. È un Fast & Furious videoludico, feroce, spettacolare, esaltante quando a parlare sono i motori, artefatto, banale ed edulcorato nel suo copione, farcito di poliziotti affetti da machismo, ragazzetti dai piedi di piombo affondati sull'acceleratore, crew insopportabili e l'immancabile famiglia ispanica tormentata. Nel mezzo il giocatore, deciso a scalare tanto le gerarchie dello showdown quanto quelle della società sommersa, nottambula. È quest'alternanza giorno-notte che divide perfettamente in parti uguali il piacere di guida, creando un circolo virtuoso costantemente su di giri. Quando il sole è alto si viene premiati con dollari freschi, quando invece si accendono le luci e i neon di questa Miami alternativa si punta a guadagnare rispetto, migliorare la reputazione per salire di livello, continuare la trama e ambire a mezzi sempre più poderosi. Ed è di notte che la tensione sale come il tasso di adrenalina nel sangue, non solo perché le gare sono pericolosamente

> TORNA DI NUOVO UNA NARRATIVA DI STAMPO HOLLYWOODIANO WANNABE, CHE CI PROVA, NON CE LA FA, MA FA PIACERE ESISTA

Sviluppatore / Publisher
PEGI
Prezzo
Configurazione di prova
Localizzazione
Com'è, come gira
Multiplayer

imbevute nel traffico quotidiano, ma perché la polizia pattuglia, fiuta e azzanna chiunque entri nel suo campo visivo, anche durante una corsa. La pioggia battente, tropicale, l'EDM che pompa tachicardica nelle casse, l'asfalto che riflette a intermittenza il rosso e il blu mentre il posteriore si intraversa a 150km/h per prendere l'ultima svolta prima del traguardo. Più a lungo dura l'inseguimento più il moltiplicatore della reputazione aumenta, ribattendo poi colpo su colpo stile Takedown, seminando le volanti e cercando un garage sicuro dove concludere la nottata, per poi ricominciare di nuovo. E la spinta a continuare non è soltanto una questione di varietà, ma più che altro una morbosa voglia di guidare, di affondare le mani in un gameplay impermeabile all'abitudine, tiratissimo, privo di contatti con la realtà. È un racing in cui il miglior modo per affrontare le curve è buttarcisi di traverso, giocando con la pressione dell'acceleratore, punta-tacco-punta, quasi alla Ridge Racer, il dito che si stacca dal grilletto come segnale implicito per sciogliere le briglie dell'aderenza, lasciando poi al pilota il controllo totale dell'angolo di sterzata per pennellare ogni tipo di traiettoria. Semplice, veloce, totalizzante. L'ingrediente segreto, la nota piccante, è la sensazione di pesantezza del mezzo, una fisicità che dà spessore, consistenza, ruvidità a un'azione totalmente arcade. Inutile girarci intorno però, il tuning, il tempo passato in garage, è tanto importante quanto quello in strada, vuoi perché l'auto deve continuare a crescere di valore e performance per competere nei vari eventi, o semplicemente perché è divertentissimo dare sfogo al tamarro di periferia che è dentro ognuno di noi. Ogni auto ha il suo set di parti di ricambio, paraurti, minigonne, specchietti, fino a dettagli come il colore delle pinze dei freni, la targa e il rumore dello scarico, modulabile con un mixer stilizzato. C'è poi tutto il settore vernici e adesivi, una tela composta da modelli preimpostati da mescolare per creare stili unici.

È un tuning ricco, dettagliato, tamarro, stratificato soprattutto nella possibilità di combinare adesivi e aerografie

È UN RACING IN CUI IL MIGLIOR MODO PER AFFRONTARE LE CURVE È BUTTARCISI DI TRAVERSO, GIOCANDO CON LA PRESSIONE DELL'ACCELERATORE

I menu sono bellissimi, come passerelle d'alta moda che esaltano la bellezza di ogni auto.

BAILA DE NOCHE Y DE DIA

Fin dai menu, illuminati al neon come certe passerelle della Milan Fashion Week, si nota una cura meticolosa per un prodotto modaiolo, contemporaneo, anche nella sua colonna sonora dai ritmi latini e dance, col mood giusto per stuzzicare i giovani ma oggettivamente brillante per chiunque. Il tutto poi esplode in una realizzazione tecnica da levarsi il cappello, sia semplicemente a livello poligonale, con una città disegnata benissimo nella sua downtown, come proporzioni e dettaglio ma soprattutto carisma, andando poi a diradare il cemento salendo dalle spiagge alle colline, tra boschi, strade sterrate, piccoli paesi, per poi tornare giù verso la zona industriale e portuale, fino alla suggestiva replica di Cape Canaveral, con tanto di shuttle in rampa di lancio. Bellissimo. È poi la gestione dell'illuminazione e dei colori a dare il colpo di grazia e prendersi gli applausi, con tramonti che si irradiano e sembrano fondere ogni superficie in modo diverso, naturale, magari dopo un acquazzone che sembra cospargere l'asfalto di diamanti, col sole che filtra tra le nubi creando un'aberrazione cromatica violacea, come a richiamare il colore di quell'Heat che fa da suffisso al titolo, o l'illuminazione notturna di Ocean drive. Fluido in maniera stoica, sempre sull'attenti e petto in fuori, Ghost da questo punto di vista si può portare a casa solo complimenti.

PRO
+
+
+

CONTRO
–
–

VOTO [85]

FOOTBALL MANAGER 2020

SELF CONTROL, TATTICHE E UNA PANCHINA LUNGA

Anche quest'anno, il manageriale calcistico di Sports Interactive lucida la sua formula per regalarci un'esperienza pressoché perfetta ed entusiasmante.

di **Gabriele "Lelle" Barducci**

TOM SILVER AWARD

Sono uno di quegli appassionati che accolgono l'arrivo dell'annuale capitolo di Football Manager con immenso gaudio e gioia infinita. Anche quest'anno la missione che Football Manager 2020 si prefigge è quella di essere l'esperienza di calcio manageriale definitiva, riconoscimento che viene quasi automaticamente attribuito a ogni uscita della serie, anche perché allo stato attuale non esiste un vero e proprio concorrente sulla scena. Bisogna anche sottolineare come lo stesso titolo si trovi attualmente in una curva di maturazione ben definita; un percorso che ha visto nel precedente Football Manager 2019 una versione ben più che ottimizzata di tutta la formula.

PALLA AL CENTRO E FISCHIO D'INIZIO

Per sua stessa natura da titolo che annualmente vede uscire un nuovo capitolo, il fattore novità è essenziale per giustificarne l'acquisto anno dopo anno. Oltre l'ovvio aggiornamento delle rose e dei campionati, Football Manager 2020 non si allontana troppo dalle ottime prestazioni dell'edizione 2019, risultando la migliore esperienza per chi cerca una sfida a tutto tondo che abbracci il mondo del calcio, le missioni manageriali e i difficili rapporti con la dirigenza in giacca e cravatta. Segue una traiettoria stretta ma intelligente, insomma, aiutata dall'introduzione di diverse novità, alcune ben innestate, altre meno.

FOOTBALL MANAGER 2020 REGALA UN'ESPERIENZA MANAGERIALE QUASI PERFETTA

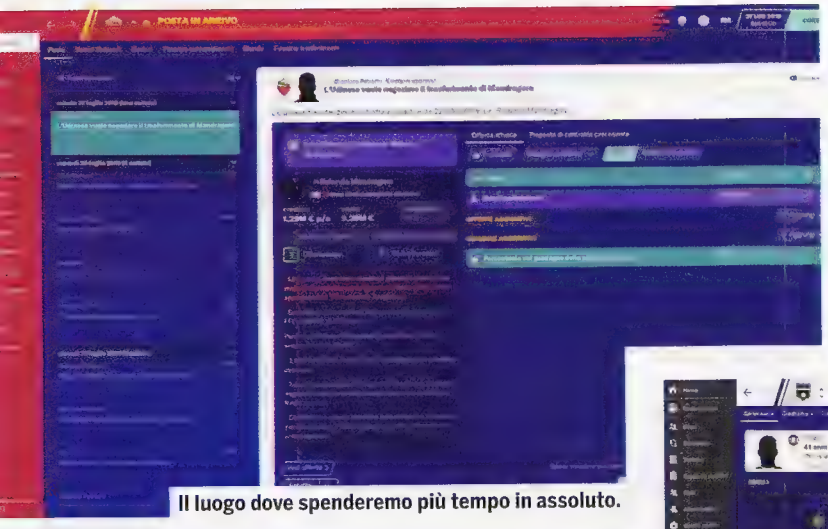
LA NUOVA DIRIGENZA

Il titolo di Sports Interactive negli ultimi anni sta vivendo un serio problema di spazio; a ogni nuova incarnazione, le novità cominciano ad accalcarsi nel già testato menù di gioco, dove richiamare ogni tipo di settore su cui adoperare modifiche: rosa, squadre di riserva e giovanili, staff tecnico, rapporti con la stampa e con la società, allenamenti, centro finanziario e lista di osservatori. L'incredibile mole di contenuti inizia a saturarsi nello stessa e obsoleta lista di opzioni, che urla da almeno un paio di edizioni di venire ricostruita in un'ottica più smart. Andare alla ricerca di particolari voci è diventato sempre più complicato, con alcune azioni facilmente accessibili e a portata di mano. Se, invece, volessimo cercare un aspetto specifico, dovremmo navigare tanto, decisamente troppo, prima di scoprirne l'ubicazione. A maggior ragione, Football Manager 2020 comprende una serie di novità interessanti, bene in vista nel menù a discapito di altre funzionalità accorpate in altre sezioni. Avremo a disposizione un Centro di Sviluppo con cui controllare di persona tutta l'evoluzione del settore giovanile, comprese le giovani promesse. Oltre la possibilità di tenere d'occhio i progressi tramite gli osservatori, potremo definire i programmi di crescita e scoprire se su un promettente calciatore avevamo avuto buon occhio o meno. Nuove opzioni anche per quanto riguarda la stipulazione del

Sviluppatore / Publisher Sports Interactive / SEGA
Prezzo 54,99 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Online
PEGI 3+

Configurazione di prova Intel Core i5 3GHz, 4GB RAM, Nvidia GeForce 9600

Com'è, come gira Il titolo riesce facilmente a regalare ottime prestazioni su PC di qualunque fascia. Consumer le se si vuole affrontare un campionato con il maggior carico di database, una buona potenza di CPU è caldamente consigliata



Il luogo dove spenderemo più tempo in assoluto.

intero pomeriggio nelle sessioni di fuoco di calciomercato o nel settare tutte le infinite opzioni a nostro piacimento, per un'esperienza di gioco incredibilmente appagante. Come fosse un rito, mi sono ritrovato anche questo anno a giocare al piccolo scout, trovare giovani promesse nel resto del globo per iniziare attorno a questi un progetto di crescita che vedrà i suoi frutti nel giro di un paio di anni. Più di dieci ore e ancora non ho affrontato la prima di campionato. Una storia che solo chi vive di pane e Football Manager può capire, condividendo l'entusiasmo per l'ennesima volta. Nonostante tutto, anche quest'anno va così.

A casua del contratto di esclusività con PES, la Juventus si chiamerà Zebre.

contratto di ingaggio di ogni giocatore, che si dividerà in un'operazione multifase; prima ci sarà un contatto iniziale, conoscersi e stipulare alcune promesse ideali, poi ci sarà la seconda fase dove ci metteremo attorno un tavolo per firmare il contratto vero e proprio con possibilità di inserire clausole riguardo un minimo di minutaggio garantito per ogni giocatore: un piccolo bonus che farà felice quell'elemento e graverà meno sull'impatto economico a fine mese. Da apprezzare la nuova visione societaria, che costituisce un nuovo e intrigante livello di sfida: iniziare la partita e scegliere la squadra da allenare è facile, mentre è difficile mantenere il posto, specialmente se le promesse fatte pubblicamente alla stampa non verranno mantenute e l'andamento della squadra nel campionato di competenza sarà al di sotto delle aspettative. Tutte queste meccaniche ci sono sempre state, ma da quest'anno, al momento del nostro inizio partita, stipuleremo subito una sorta di contratto di fiducia con la società, motivo per cui dovremo stare molto attenti a ciò che promettiamo, stavolta nero su bianco. Meno funzionali, invece, le nuove interazioni e sistema di deleghe con lo staff, già presenti e rivisitate, questo perché con l'aumentare delle opzioni selezionabili, aumenterà di conseguenza il caos nel decidere quali aspetti della società delegare al nostro vice o altri elementi dello staff, assieme a una pletora di compiti che dovremmo smistare manualmente. A questo si aggiunge una rifinitura quasi nulla delle sessioni di gioco visibili in campo, che si attiveranno alternandosi alla semplice cronaca nelle azioni chiave. Alla soglia del 2020, piccoli omini stilizzati non sono più ammissibili.

> ALLO STATO ATTUALE È NECESSARIO UN LAVORO DI RESKIN DEI MENU

Nei momenti salienti della partita, vedremo l'azione dal vivo.

MINUTI DI RECUPERO

Alla fine, che siate giocatori di vecchia data o neofiti che vogliono approfondire la parentesi del calcio manageriale, il titolo restituisce la stessa soddisfazione con cui mi sono affezionato alla saga ben più di dieci anni fa. Football Manager 2020 va affrontato taccuino alla mano e birra ghiacciata nell'altra, magari perdendo un

PRO
- Può creare assuefazione
- Novità interessanti e ben innestate
- Database sempre più ricco
- Longevità praticamente infinita

CONTRO
- Interfaccia ancora obsoleta
- Necessarie migliorie di organizzazione grafica e funzionale

VOTO [88]

MOONS OF MADNESS

OLD ONES FROM MARS

Rock Pocket Games immagina presenze "lovecraftiane" sul suolo del pianeta rosso, proponendoci un'avventura horror immersiva e gradevole da affrontare.

di **Simone "Wolfy3547" Rampazzi**

L'horror è un genere che ha bisogno del giusto contesto per essere espresso al massimo delle sue potenzialità. A fare paura non è infatti l'atto dello spavento in sé, il "jump scare" come amano chiamarlo in gergo tecnico, ma la modalità con cui vengono messe in fila specifiche situazioni utili a creare la condizione perfetta per metterci paura. Dalle case infestate dai fantasmi ai più reconditi recessi della mente umana, uno dei contesti che ha reso più funzionale il genere horror si è rivelato essere lo spazio profondo: un posto di cui sappiamo pochissimo, capace di nascondere segreti e creature assurde, dove nessuno può sentirti urlare. Questo stesso luogo è oggi il teatro delle vicende narrate in Moons of Madness, avventura in prima persona con elementi puzzle sviluppata da Rock Pocket Games che cerca di sfruttare i racconti di Lovecraft utilizzando Marte come scenario.

OLD ONES FROM MARS

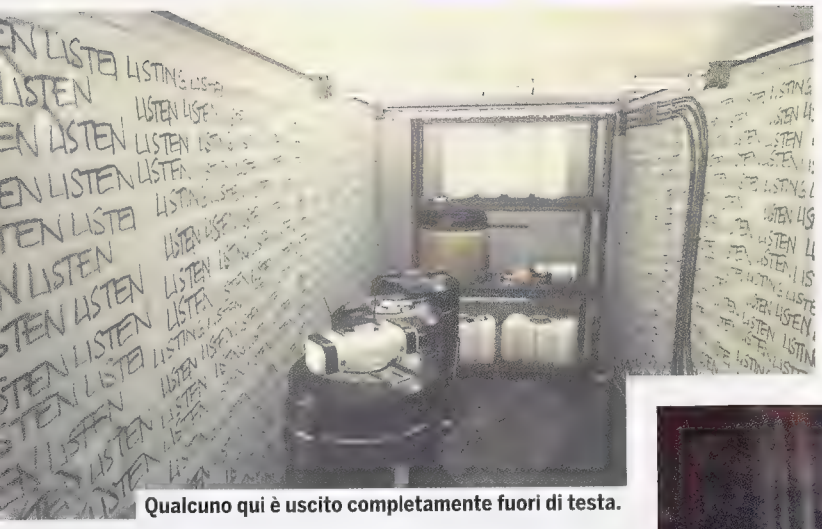
Shane Newehart è un ingegnere spaziale mandato in missione sul pianeta rosso per conto della società Orochi, un collettivo che sembra voler effettuare esperimenti scientifici sul pianeta al fine di scoprire una nuova forma di vita microbiologica. Ignari di ciò che accade ai livelli più alti, noi siamo dei semplici tecnici di primo livello, cerchiamo di far funzionare ogni macchinario della Trailblazer Alfa in attesa che l'astronave Cyrano, in arrivo sul pianeta, conduca a destinazione un nuovo team pronto a sostituirci. La situazione è destinata però a trasformarsi da un momento all'altro, complici inizialmente una serie di visioni oniriche orribili pronte a tormentare i nostri sogni, accompagnate dai traumi del passato che proprio non vogliono lasciarci andare. L'inizio di questa inevitabile discesa all'inferno rappresenta solo l'antipasto di una serie di sfortunati eventi pronti a destabilizzare la mente razionale del protagonista, che scoprirà suo malgrado quali sono le reali intenzioni della società che lo ha condotto su Marte. Senza approfondire oltre le dinamiche legate alla storia, così da non rovinarvi l'esperienza che rappresenta un buon settanta percento della riuscita dell'opera, sappiate che gli sviluppatori hanno impostato un racconto scorrevole ricco di spunti legati al mondo lovecraftiano, accompagnato peraltro da tutti quegli elementi cardine che servono a far funzionare lo sviluppo della storia. La visuale in prima persona crea un buon livello di immedesimazione, simile a titoli dello stesso genere come Outlast, mentre a livello di gameplay gli sviluppatori hanno cercato di estendere con attenzione le meccaniche di esplora-

MOONS OF MADNESS È UN BEL COLPO D'OCCHIO PER GLI AMANTI DI LOVECRAFT

Sviluppatore / Publisher Rock Pocket Games / Funcom
Prezzo [illegible]
Localizzazione [illegible]

Multiplayer [illegible]
PEGI n/d
Configurazione di prova [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]



Qualcuno qui è uscito completamente fuori di testa.

zione e narrazione, creando un perfetto equilibrio in grado di soddisfare gli amanti attenti al level design (importantissimo, soprattutto quando si tratta di un horror), ma anche quelli che cercano un minimo di interazione con il gioco distaccandosi, seppur poco, dai walking simulator più basilari. Lo scopo di Moons of Madness è quello di portare il giocatore a vivere la storia di Shane, interagendo con l'ambiente circostante durante l'esplorazione e/o la risoluzione di qualche enigma ambientale, facilitato dalla presenza di indizi e da una mole ingente di testo pronte a descriverci, con la dovuta minuzia di dettagli, la storia dell'ambientazione in cui ci troviamo. Il nostro alter ego non sarà comunque solo nella base, ma sarà accompagnato anche dagli altri membri del team di ricerca, ognuno caratterizzato meglio da qualche linea di dialogo che scambierà con Shane durante il corso dell'avventura. Come scritto poc'anzi, il gioco cerca di sviluppare al meglio le meccaniche del walking simulator enfatizzando alcune interazioni con l'ambientazione circostante, lasciando però ferma la parte esplorativa, che ci instrada letteralmente attraverso un cunicolo che fa muovere il nostro personaggio dal punto A al punto B. Non si tratta di un male eccessivo, sia chiaro, però da una parte mi sarebbe piaciuto vedere qualcosa di più, magari valutando anche delle strade alternative alla storia principale. Per muoversi sul pianeta rosso Shane utilizza un palmare da polso che si può anche interfacciare, all'occorrenza, con parte delle apparecchiature elettroniche presenti nella base, ma potrà anche equipaggiare una tuta spaziale per uscire a farsi una passeggiata sulle lande sabbiose di Marte, facendo attenzione però a non terminare l'ossigeno di scorta presente nelle bombole. Gli enigmi ambientali vengono esposti proprio grazie alle apparecchiature elettroniche con cui è possibile interagire e inoltre, ogni tanto, sarà necessario effettuare delle fughe al cardiopalma lineari, e forse per questo poco efficaci. Il sistema di checkpoint non è sempre preciso, anzi mi è capitato alcune volte di dover ripetere alcune sessioni di gameplay per un mancato allineamento del salvataggio. Niente per cui strapparsi quei "pochi" capelli rimasti in testa, ma è comunque doveroso sottolinearvi che la produzione ha le sue piccole zone d'ombra, sebbene metta in risalto un lavoro certosino nella cura degli ambienti di gioco. Ecco, se proprio devo dirla tutta, quello che esce vittorioso dalla disamina oltre alla storia è sicuramente il comparto tecnico, che sfrutta con dovizia il motore grafico Unreal Engine al fine di proporre un titolo di livello.

Staremo guardando il nostro pallido riflesso?

CI AVREBBE FATTO PIACERE VEDERE PIÙ ENIGMI

Ci sono piante e piante, queste sembrano pericolose però!

PRO
- Sviluppo della storia [illegible] sente mai
- Avventura [illegible] affiato
- Graficamente un bel colpo d'occhio

CONTRO
- [illegible] a volte troppo [illegible]
- Checkpoint un po' imprecisi

VOTO [78]

REVIEW

LO TROVI SU

DELIVER US THE MOON

PERSI NELLO SPAZIO PROFONDO

KeokeN Interactive immagina un futuro in cui la Luna rappresenta la nostra ultima speranza di sopravvivenza.

di **Simone "Wolfy3547" Rampazzi**

L'essere umano ha spesso cercato conforto negli astri. Sia che si tratti di semplice curiosità, o di un naturale processo evolutivo che ci spinge a rincorrere l'ignoto, sappiamo che è dai tempi più antichi che uomini e stelle nutrono reciprocamente un amore quasi platonico, una simbiosi quasi viscerale che li ha uniti nel tempo, lasciando ai posteri testimonianze scritte e architettoniche. Avete ragione, forse il preambolo è troppo pomposo per una recensione di stampo videoludico, ma il mood trasmesso dai ragazzi di KeokeN Interactive con il loro Deliver Us the Moon cavalca un po' queste sensazioni ancestrali, giocando come avviene in altri medium d'intrattenimento, proprio con questa nostra volontà di ambire alle stelle e all'ignoto.

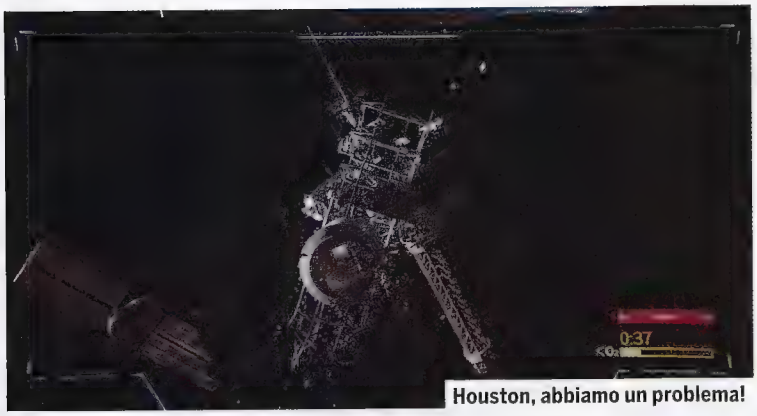
LOOKING FOR THE MOON

Nel futuro prossimo immaginato dagli sviluppatori, la Terra sembra aver esaurito la maggior parte delle risorse arrivando a uno stadio di semi desertificazione. La WSA, un centro di ricerca spaziale, pare però aver trovato la soluzione: sul nostro satellite sembra infatti presente un particolare isotopo, chiamato Helium-3, che può essere trasformato in energia per poi essere inviato tramite l'MPT, un dispositivo di trasmissione a onde. Un blackout dalle origini sconosciute spegne però il reattore che alimenta il dispositivo, lasciando così la Terra sprovvista di energia. All'interno di questo background conosciamo il protagonista della storia, uno scienziato che si offre volontario per andare sulla Luna alla ricerca di risposte, cercando contestualmente di riportare online la struttura per garantire al nostro pianeta una speranza in più di sopravvivere. Come avrete già capito questo è solo il preambolo di una serie ben precisa di sfortunati eventi, ognuno pronto a far scendere in campo non solo una trama studiata, ma anche tutta quella serie di elementi del gameplay che aumentano andando avanti con la storia. Dal nostro shuttle partiamo alla volta della Luna armati solo di buone speranze, ma una volta giunti (a fatica) sul satellite cominceremo ad acquistare dei piccoli "potenziamenti" per la nostra tuta, utili a creare un minimo di contorno a questa avventura in terza persona. Equipaggiati inizialmente solo con uno scanner utile a identificare degli oggetti così da aggiungere qualche elemento della trama nel nostro diario, acquisteremo in seguito un cutter per eliminare i giunti di alcune porte sigillate e addirittura un robot assistente che potrà aprire delle porte al posto nostro, oppure ricreare alcune conversazioni olografiche pre-registrate in luoghi ben precisi della stazione. Questo aspetto

L'AVVENTURA NELLO SPAZIO È CAPACE DI REGALARE QUALCHE EMOZIONE

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

PURTROPPO IL GAMEPLAY NON FUNZIONA COME DOVREBBE



Houston, abbiamo un problema!

si rivela fondamentale per l'evoluzione della storia, giacché il titolo non prevede alcun tipo di cutscene intermedie, tranne per qualche raro caso in cui vedremo degli spezzoni registrati con la grafica del gioco. Sinceramente ho trovato questa scelta equilibrata e contestuale alla produzione, soprattutto in funzione del fatto che non viene mai mostrata la fisionomia dei personaggi. Grazie a questo piccolo stratagemma il giocatore riesce a fantasticare immaginando le persone che ha di fronte, compreso il protagonista, che per tutta l'avventura sarà coperto dalla tuta spaziale. A livello puramente ludico ci troviamo di fronte a una nuova interpretazione delle ormai reiterate regole di ingaggio: muoveremo il nostro personaggio per l'ambientazione seguendo il classico sistema di comandi (è supportato anche il controller) e ci sarà permesso di invertire a tempi alterni la visuale dalla prima alla terza persona. Le interazioni sono veramente basiche e potremo interagire con l'ambiente circostante alla ricerca di indizi, utili a compilare il glossario e sbloccare qualche achievement. Come scritto precedentemente il nostro alter ego potrà aggiustare un'unità robotica chiama ASE, che lo accompagnerà fedelmente fino alla fine del suo viaggio, accedendo in quei luoghi angusti dove il protagonista non potrà infilarsi per ovvie ragioni. La decodifica dei messaggi olografici da parte di questa unità robotica aggiunge elementi di trama alla narrazione, che non mi sento di sottolineare o sviscerare al fine di farvi godere l'avventura dall'inizio alla fine nel corso della decina di ore che servirà a completarla. Quello che mi sento di aggiungere, tanto per darvi un'idea o una semplice linea guida, posso farlo

E Dominic Toretto muto!

grazie a una citazione tratta da Mark Twain: "Ognuno di noi è una luna: abbiamo un lato oscuro che non mostriamo mai a nessun altro". Tecnicamente parlando gli sviluppatori di Deliver Us The Moon sono riusciti a utilizzare abilmente il motore grafico Unreal Engine, ricreando per l'occasione degli scenari convincenti e spesso evocativi, che in alcuni casi ci hanno lasciato piacevolmente senza fiato. Non c'è motivo di gridare al miracolo, se non altro per le limitazioni mostrate nella gestione dei movimenti del personaggio, fin troppo goffi e a tratti surreali per qualcuno che dovrebbe camminare a gravità zero nello spazio. Intendiamoci, la grafica per una produzione indie resta un parametro di valutazione da contestualizzare, sinceramente ho trovato peggiori le mancanze in termini di gameplay, o di puzzle ambientali, che probabilmente avrebbero dato uno slancio maggiore al titolo rendendolo molto più appetibile dei concorrenti sul mercato. Se questo è comunque lo standard di partenza per i ragazzi di KeokeN Interactive, direi che ci siamo per quel che vale!

Cosa stiamo riportando in vita?

PRO

CONTRO

VOTO [72]

AI WAR 2

DRAMMI GALATTICI

L'umanità abbandonerebbe la libertà per garantire il proprio futuro, o rischierebbe l'estinzione pur di avere il controllo del suo destino? Io una mezza idea ce l'ho.

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Nel 2009 Arcen Games tirò fuori dal cappello AI War, uno di quei titoli indie che parte in sordina e acquista il meritato credito con il passare degli anni e l'impegno di sviluppatori che continuano a lavorarci. Il titolo sovvertiva l'ordine naturale del cose nel genere strategico con il suo stile asimmetrico: noi eravamo il topolino che doveva sperare di non allertare il gatto, pena inappellabile distruzione. Dieci anni dopo, abbiamo per le mani una versione aggiornata e ottimizzata che toglierà tante ore di sonno agli appassionati del genere, a patto che passino sopra a un comparto audio-visivo davvero poco appetibile.

TO BE OR NOT TO BE?

Anche in questa iterazione, partiamo da una condizione iniziale di estrema disparità, in cui abbiamo il controllo di un unico "pianeta" (equivalente a un sistema solare in altri giochi come Stellaris o Endless Space) e una singola flotta, che ci permette di muovere battaglia solo a settori nemici scarsamente difesi. L'aspetto chiave di AI War 2 sta nel porre estrema attenzione a non infastidire troppo l'intelligenza artificiale che domina la galassia, o quantomeno farlo solo se ne vale davvero la pena. L'interfaccia di gioco mostra la situazione con un semplice e chiarissimo numero, la AIP, cioè il progresso dell'intelligenza artificiale, che sale ogni qualvolta conquistiamo un suo pianeta. Tali atti di aggressione sono inevitabili, perché è proprio dalle robotiche grinfie della IA che dobbiamo strappare risorse e flotte aggiuntive per migliorare le probabilità di sopravvivenza nell'ottica di una seppur flebile speranza di vittoria finale; solo così permetteremo all'umanità di vivere senza paura. Al contrario dei classici 4X (eXplore, eXploit, eXpand, eXterminate), in AI War 2 sono assenti le fasi

> È DALLE ROBOTICHE GRINFIE DELLA IA CHE DOBBIAMO STRAPPARE RISORSE E FLOTTE AGGIUNTIVE

Sviluppatore / Publisher
Arcen Games / Arcen Games
Prezzo 17,99 €
Localizzazione No
Multiplayer
previsto per Q2 2020

PEGI n/a
Configurazione di prova
Intel i7-7700k (4.2GHz), Geforce GTX 1080 8GB, 8GB RAM DDR4 2133MHz

Com'è, come gira
Mi voglio sbilanciare: secondo me anche il tostapane del nostro Magistrelli riuscirebbe a far girare AI War 2. I requisiti hardware sono così bassi che dubito siano un problema per chiunque abbia questa rivista tra le mani. Esistono comunque alcune opzioni per ridurre gli effetti speciali. Non si sa mai.

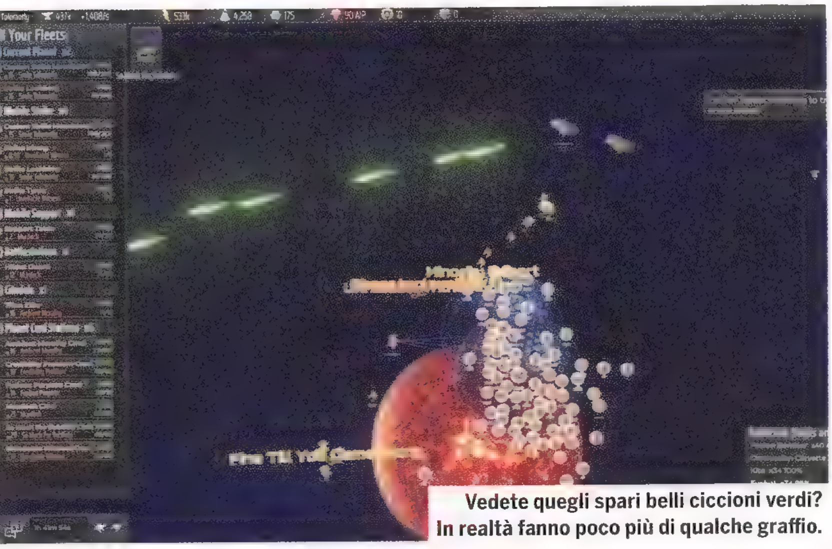
di gestione della popolazione e delle colonie. Il gioco nella sua interezza ruota intorno all'aspetto militare: le risorse vengono raccolte in maniera automatica e le costruzioni da erigere sono per lo più sistemi di difesa. All'inizio queste semplificazioni richiedono un certo sforzo mentale per liberarsi dalle consuetudini cui siamo abituati, ma ben presto ci si rende conto che tutto quello che manca in termini di ampiezza e varietà di gameplay viene guadagnato in profondità di situazioni strategiche cui ci troviamo di fronte.

MACBETH SHALL SLEEP NO MORE

Sotto il profilo tecnico, diciamo senza giri di parole che grafica e sonoro rasentano l'imbarazzante. Prima di togliere quest'ultimo ho aspettato un paio d'ore giusto per dovere di cronaca, altrimenti l'avrei staccato dopo cinque minuti. La grafica purtroppo non si può levare; quando lo zoom è elevato ci tocca fare i conti con modelli di navi generici e nemmeno ben dettagliati, mentre quando si fa zoom out le navi diventano icone e lo scenario spaziale è di quanto meno ispirato abbia mai visto. Queste mancanze sono solo in parte ascrivibili alla natura indipendente dello studio, ma quantomeno va riconosciuto che il prezzo del gioco è davvero basso. La mappa di gioco rende molto facile individuare gli obiettivi che ogni pianeta mette a disposizione e le conseguenze in termini di reazioni dell'IA, ma ciò non significa che una campagna di AI War 2 sia uno scontato esercizio di fredda analisi e calcoli matematici verso la vittoria. Tutt'altro. Innanzitutto siamo sempre di fronte al dilemma su quale sia l'obiettivo strategico cui dare priorità senza aizzarsi contro il nostro temibile avversario, e poi la ricchezza di situazioni che possiamo incontrare crea situazioni di narrativa emergente degne del migliore dramma spaziale. Vi faccio un esempio: ero giunto al punto di avere abbastanza armate per tentare un'ardita incursione dietro le linee nemiche per eliminare i quattro co-processori della IA, con conseguente riduzione della capacità offensiva avversaria a patto di riuscire a eliminarli tutti; se anche solo uno fosse sopravvissuto, avrei invece dovuto affrontare immani ondate nemiche una dietro l'altra. La missione apparentemente suicida si è rivelata un successo, quindi stavo tirando un sospiro di sollievo mentre tornavo verso casa quando sono incappato in un pianeta che ha iniziato a montare una controffensiva tanto più forte quanto più a lungo fosse durata la battaglia sul suo territorio. Le mie forze hanno opposto strenua resistenza, ma, già fiaccate dagli scontri precedenti, non hanno retto, e da lì è partita un'imponente forza che come uno tsunami ha spazzato tutto ciò che ha trovato di fronte a sé, arrivando con mio terrore a lambire la Terra per poi dirigersi altrove, non più curante delle mie insignificanti flotte. Mi ci è voluto un po' per recuperare la strada perduta e non credo dimenticherò questi eventi tanto presto. Dal punto di vista del gameplay, infine, a fronte di una profondità strategica di rara finezza, non si può dire altrettanto per l'aspetto tattico: il più delle volte negli scontri la vittoria arriva grazie alla mera superiorità numerica invece che alla composizione delle nostre armate o agli stratagemmi di combattimento che adottiamo.

Quando le singole navicelle presenti su schermo aumentano, il video si illumina come un albero di Natale.

L'ACCOMPAGNAMENTO SONORO SI PUÒ SPEGNERE, INVECE LA GRAFICA PURTROPPO NO



Vedete quegli spari belli ciccioni verdi? In realtà fanno poco più di qualche graffio.

PRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONTRO
- Grafica e audio [illegible]
- Aspetto tattico [illegible]

VOTO [78]

VALFARIS

SANGUE E METALLO

Il modo migliore di correre ad armi spianate verso morte certa è con il vento tra i capelli e puro heavy metal spaccatimpani.

di **Gian Filippo "K3lpie" Saba**

TGM SILVER AWARD

Se c'è un gioco che riesce a primo impatto a esprimere tutto quello che c'è da sapere su di lui, questo è senza dubbio Valfaris. Dall'astronave a forma di lupo agli inquietanti Boss, ogni dettaglio di questo sidescroller sembra uscito da una sanguinolenta cover di un album Heavy Metal degli anni '80. Tant'è che la sua colonna sonora è fatta di pesanti riff di chitarra degni proprio del periodo di punta di un genere ormai storico ma mai dimenticato. Soprattutto, l'ultima creazione di Steel Mantis è un indie che non ha paura di essere sé stesso, duro fino al midollo. Si tratta di titolo che va dritto al punto e richiede ai propri giocatori costante attenzione, riflessi e una buona dose di sangue freddo.

THE GUN OF THE BEAST

Nonostante sia un chiaro rimando a tantissimi dei grandi classici, specie grazie alle valanghe di spietati nemici da affrontare e la possibilità di sparare in movimento in otto direzioni a mo' di Contra, sin dalla sua schermata principale si capisce che paragonare Valfaris a qualsiasi altro pezzo da novanta sarebbe riduttivo. L'epica immagine del nostro protagonista, capelli al vento e gigantesca arma in mano, acccompagnata da un soundtrack in grado di far resuscitare i morti dalla tomba, già fa capire che tipo di bestia abbiamo tra le mani. Adrenalinico, veloce e brutale, questo sidescroller usa senza riserve una grafica pixelosa che tanto ricorda quella della seconda e specialmente terza generazione di console. Nonostante le "limitazioni tecniche" tuttavia a farla da padrone è uno stile estetico davvero impressionante, fatto di inquietanti sfondi distopici e sanguinosi primi piani. La nostra è un'avventura quasi totalmente lineare, completamente priva di ogni forma di backtracking. Solo alcune sezioni di combattimento, fatte per lo più da valanghe di mob e miniboss, rallentano il ritmo dell'esplorazione di un mondo colmo di segreti, trappole e morte. Quasi ogni singola zona offre nuove interessanti meccaniche e ogni vero e proprio boss che si affronta è unico sia nel suo design che nello stile di combattimento. La storia non pesta mai i piedi all'azione, ma la complementa nella sua schietta brutalità. Vestiremo infatti i panni del principe rinnegato Therion, di ritorno nel suo mondo natio Valfaris in cerca di vendetta nei confronti del padre, il re Vroll. Le cose, ovviamente, andranno immediatamente storte e ci ritroveremo responsabili non solo delle sorti del nostro eroe ma anche di quelle di tutti gli abitanti del suo regno.

L'EPICA IMMAGINE DEL NOSTRO PROTAGONISTA È ACCCOMPAGNATA DA UN SOUNDTRACK IN GRADO DI FAR RESUSCITARE I MORTI DALLA TOMBA

Sviluppatore / Publisher Steel Manits / Big Sugar
Prezzo 24,99 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Assente
PEGI 16

Configurazione di prova
Ryzen 5 1600, 8GB RAM, Nvidia GTX 980Ti [illegible]

Com'è, come gira
Valfaris è tanto bello esteticamente quanto ben fatto dal punto di vista della fluidità, davvero importante per questo tipo di titoli. Nessuna incertezza sugli FPS, fortunatamente, anche perché le impostazioni sulle quali smanettare sono comunque pochine.

Mi scusi signora verde, potrebbe gentilmente lasciarmi l'arma nella teca?

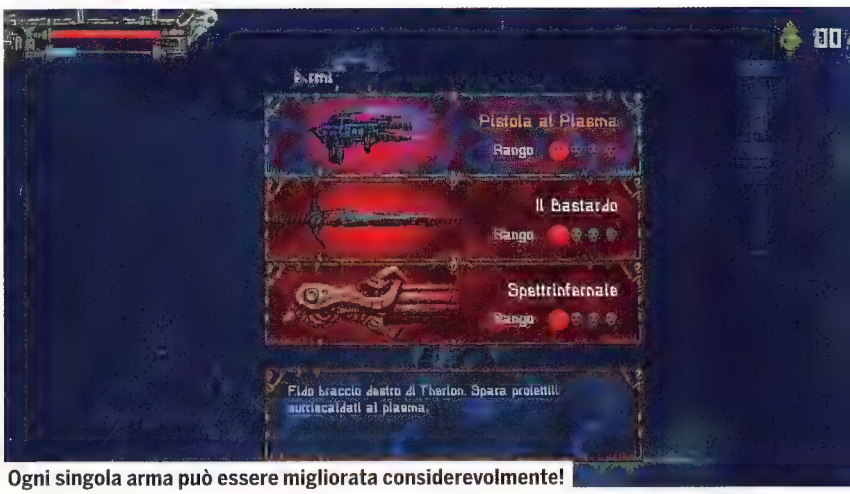
in maniera pesante le nostre premature dipartite. Gli sviluppatori hanno saggiamente evitato di inserire tutte quei "trucchetti" che di solito fanno capolino molti dei titoli hardcore retro e, per quanto frequenti, nessuna morte viene avvertita come un colpo basso. Tralasciando alcuni piccoli problemi traduzione, l'unico difetto di Valfaris è che una volta concluse le sue 5/7 ore di campagna, probabilmente non placherà la sete d'azione che la sua colonna sonora riesce a creare.

L'Headbanging di festeggiamento è indispensabile.

ACE OF SPADES

Nella sua semplicità, il gameplay di Valfaris è elegante e funzionale. I comandi sono intuitivi e arricchiti giusto da qualche interessante novità che rende l'esperienza molto più moderna di quanto non ci si potrebbe aspettare. Dei suoi storici predecessori il gioco mantiene la spietata difficoltà, in grado probabilmente di dare qualche problema anche ai giocatori più esperti. Dalla nostra, per fortuna, avremo un vero e proprio arsenale di armi divise in tre distinte categorie: leggere, pesanti e da combattimento ravvicinato, tutte potenziabili con i giusti materiali. Colpire un nemico faccia a faccia permette di riempire progressivamente una barra blu posizionata sotto quella della nostra vita. Questa preziosa risorsa può essere consumata per sfruttare l'incredibile potenza di fuoco delle armi più pesanti e utilizzata come scudo per proteggersi dai proiettili (o rispedirli addirittura indietro nel caso si prema il trigger nello stesso momento in cui si viene colpiti proprio come un parry). Questa necessità di avvicinarsi al pericolo per poter sfruttare al meglio il nostro sbalorditivo armamentario incendia le sessioni di gioco creando situazioni via via sempre più adrenaliniche ed emozionanti, specie quando si è messi faccia a faccia con i temibili Boss. La nostra vita, così come quella dei nemici, arriva a zero incredibilmente in fretta. Per fortuna morire non è un ostacolo poi così grande. I frequenti punti di respawn permettono di tuffarsi nella mischia in giusto una manciata di secondi dopo ogni fallimento. Andare avanti è quindi una questione di caparbietà tanto quanto di abilità. L'unico livello di difficoltà di Valfaris potrebbe risultare quasi proibitivo, tuttavia, con tanta pratica e magari un pizzico di fortuna, è possibile limitare

LA NOSTRA VITA, COSÌ COME QUELLA DEI NEMICI, ARRIVA A ZERO INCREDIBILMENTE IN FRETTA



Ogni singola arma può essere migliorata considerevolmente!

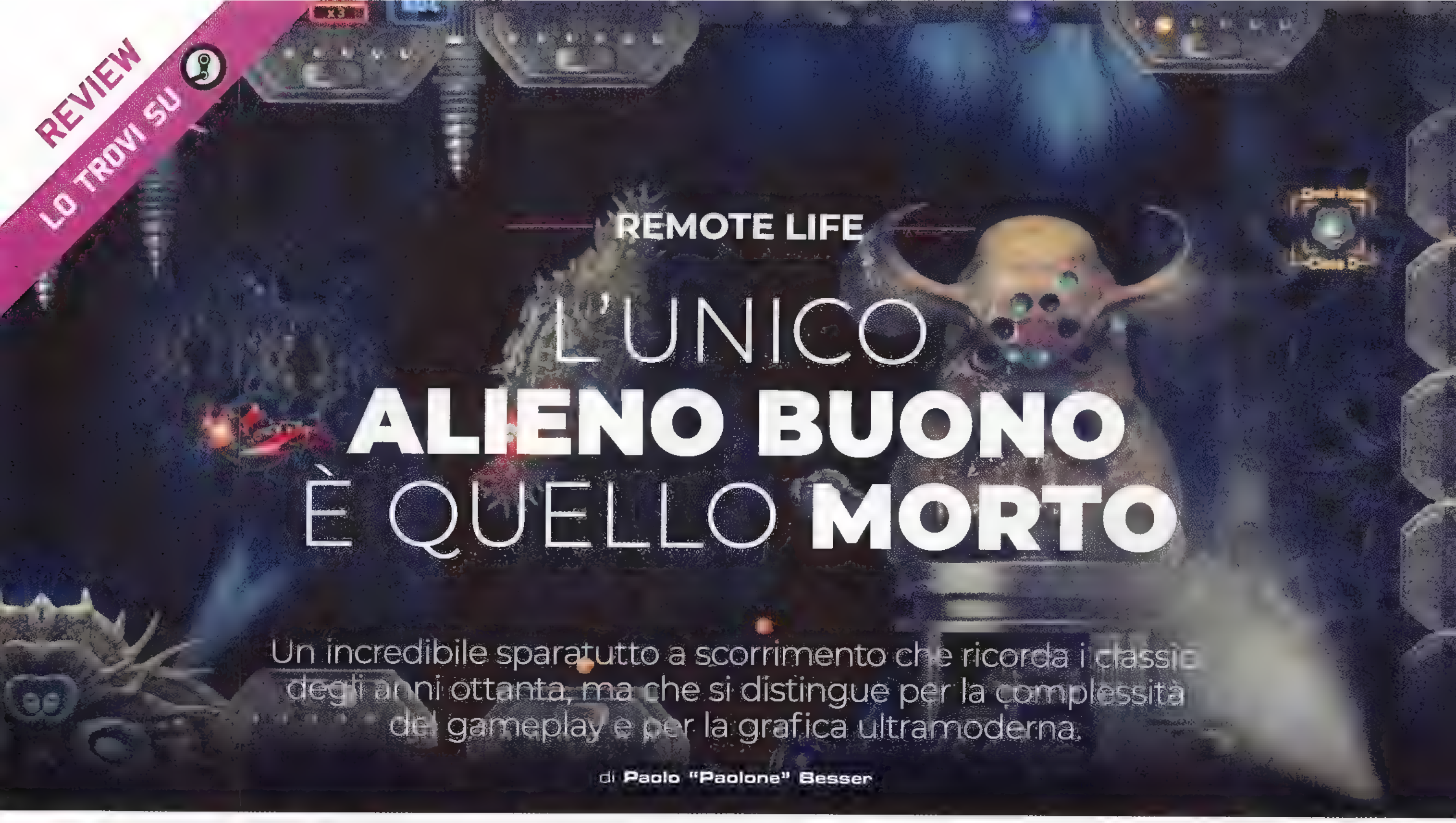
PRO
- Una vera sfida
- Adrenalinico, veloce e spettacolare
- METAAAL

CONTRO
- ... che potrebbe lasciarvi con l'acquolina in bocca anche dopo la sua conclusione

VOTO [88]

REVIEW

LO TROVI SU



REMOTE LIFE

L'UNICO ALIENO BUONO È QUELLO MORTO

Un incredibile sparatutto a scorrimento che ricorda i classici degli anni ottanta, ma che si distingue per la complessità del gameplay e per la grafica ultramoderna.

di **Paolo "Paolone" Besser**

TGM GOLD AWARD

In un futuro lontano lontano, la federazione di tutti gli Stati Uniti della Terra si trova con una bella gatta da pelare: un intero incrociatore spaziale è scomparso da un remoto settore dello spazio, dopo aver segnalato la presenza di una grossa massa di origine sconosciuta. La federazione manda subito una navicella in ricognizione, ma la stessa riesce soltanto a confermare l'esistenza di una spaventosa minaccia aliena, prima di essere sopraffatta a sua volta. Come nella migliore tradizione dei videogiochi, dunque, non resta che individuare il miglior pilota del pianeta (cioè, noi) e spedirlo allo sbaraglio, con l'obiettivo di distruggere tutto ciò che si muove. Questo, ovviamente, non prima di aver superato sedici livelli stracarichi di nemici e altrettanti mostri finali, ricorrendo però a un arsenale vario e dall'impatto pirotecnico a dir poco esagerato.

IL PRONIPOTE DI R-TYPE

Come dicevamo in apertura, Remote Life è uno shoot 'em up bidimensionale a scorrimento laterale sullo stile di Menace, R-Type, Project-X e, naturalmente, di tutti gli altri classici del genere, con creature biologiche e biomeccaniche dall'aspetto inquietante sparse ovunque e tanti, tantissimi proiettili che vagano sullo schermo. Ogni livello ha uno stile grafico caratteristico e le proprie peculiarità ma, ciò che rende spettacolare la grafica di questo gioco è il fatto che le pareti siano spesso dinamiche, con vaste aree in movimento ed elementi che ruotano, che si spostano o che esplodono fragorosamente provocando momentanee distorsioni dell'ambiente circostante. Intendiamoci: le schede video e i processori moderni sono fatti per gestire senza alcun problema tutte queste cose, e non mettiamo in dubbio che oggi esistano sistemi di sviluppo molto più funzionali e completi rispetto a ciò che, per dire, Manfred Trenz potè usare quando convertì R-Type sul Commodore 64, ma senza un po' di talento naturale o di esperienza maturata in anni di lavoro, è davvero difficile ottenere buoni risultati. E Mario Malagrino, l'autore di questo incredibile videogioco, è praticamente al suo esordio! Se le premesse sono queste, possiamo scommettere che sia nata una stella.

> IN ALCUNI LIVELLI IL GAMEPLAY SI COMPLICA CON MISSIONI DI ESCORTING, CON LA NECESSITÀ DI MUOVERSI IN TUTTE LE DIREZIONI

L'ARMA GIUSTA AL MOMENTO GIUSTO

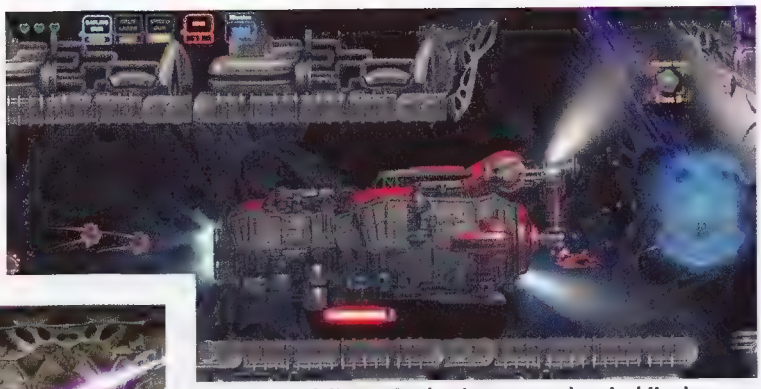
Il gameplay di Remote Life è a suo modo complicato e originale. Anche se è lodevole lo sforzo di aggiungere una modalità di controllo con mouse e tastiera, va affrontato con un joypad dotato di due leve analogiche. Con la prima delle due leve è possibile spostare la navicella in tutte le direzioni, con la massima precisione; l'altra levetta ci servirà per indirizzare i nostri colpi dove preferiamo. Ma attenzione: qui non si tratta solo di sparare acriticamente a qualunque cosa

Sviluppatore / Publisher Mario Malagrino / Next Game Level
Prezzo [illegible]
Localizzazione [illegible]
Multiplayer [illegible]

PEGI [illegible]
Configurazione di prova Configurazione di prova: Ryzen 5, 16 GB RAM [illegible]

Com'è, come gira [illegible]

MARIO MALAGRINO È AL SUO PRIMO VIDEOGIOCO: SE QUESTO È L'ESORDIO, POSSIAMO SCOMMETTERE CHE SIA NATA UNA STELLA!



L'azione squisitamente shootemuppara è arricchita da missioni di escorting e da enormi labirinti da cui uscire vivi.

L'aspetto scenico delle armi varia di caso in caso, ma ognuna va usata con la dovuta attenzione.

si muova sullo schermo, perché dovremo sempre impiegare l'arma più adatta in base alla situazione e ai nemici sulla scena. Possiamo infatti raccogliere una grande quantità di armi, suddivise nelle quattro tipologie "A", "B", "C" e "D". In ogni momento, però, possiamo avere a disposizione solo un'arma per ciascun tipo. Di conseguenza, raccogliendo una seconda arma di tipo A sostituiremo la prima nel suo "slot". Con un tasto laterale del joypad possiamo passare da una tipologia di arma alla successiva (A, B o C), mentre le armi di tipo D fanno *storia a sé*: si tratta infatti di smart bomb o di armi dai particolari effetti detonanti, al cui impiego è dedicato un tasto specifico del joypad. Le armi più "scarse" hanno i proiettili infiniti, mentre quelle più efficaci e scenografiche durano pochissimo e il loro impiego va opportunamente centellinato. A seconda del livello di difficoltà (che va da un 'easy' molto impegnativo a un 'very hard' praticamente impossibile) possiamo raccogliere anche bonus come pod e ulteriori vite. I primi – moduli aggiuntivi che abbiamo avuto modo di conoscere ai tempi di R-Type – durano solo dieci secondi, ma possono essere devastanti: si va dal classico cannoncino aggiuntivo a due vistosi scudi energetici che ruotano attorno alla nostra navicella, passando per tutta una serie di letali potenziamenti. Remote Life non ci costringerà soltanto a procedere inesorabilmente verso destra e a sparare come matti. In alcuni livelli il gameplay si complica con missioni di escorting e con la necessità di muoversi in tutte le direzioni, per raggiungere alcuni obiettivi disseminati in veri e propri labirinti. In questi casi particolari, nell'angolo superiore destro dello schermo apparirà una mappa del livello in sovrimpressione. Un apprezzabile sistema di achievement permetterà al nostro pilota di avanzare di grado e di avere accesso, se necessario, alla cloche di navicelle differenti. Non esiste infine il punteggio, ma possiamo sempre cominciare una nuova partita da uno qualsiasi dei livelli già raggiunti.

UN GIOIELLO SPAZIALE

Passerà ancora molto tempo prima che smetteremo di tessere le lodi di questo gioco, semplicemente perché ha tutto quello che un vecchio estimatore del genere – che spese settimane e settimane di paghette sui coin op di Salamander, R-Type e successivi omologhi – potrebbe desiderare nel 2020. Una sfida impegnativa, graficamente impeccabile, che ha quasi la natura del miracolo se pensiamo che sia opera di una persona sola: tre anni di duro lavoro che costano solo 18 euro e che sarebbe un delitto non premiare come si merita. Il capolavoro che viene dal nulla e che, speriamo, servirà a proiettare Mario Malagrino tra i prossimi big dell'Industria (almeno di quella indipendente...).

Gli ostacoli più grossi, contro cui potremmo inesorabilmente impastarci, si possono rimuovere a colpi di laser!

PRO

CONTRO

VOTO [92]

REVIEW

LO TROVI SU

UNTITLED GOOSE GAME

HONK HONK (TRADUZIONE: ODIO VOI UMANI)

TGM SILVER AWARD

Non avete idea di quanto possa essere cattiva un'oca. Ma quei mattacchioni di House House sì. E per fortuna.

di **Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli**

Ci sono giochi che hanno gestazioni pazzesche, team da decine di persone che si spremono per mesi le meningi in cerca di un'idea vincente, una trama al cardiopalma e personaggi avvincenti. Poi invece capita che qualcuno butti lì quasi per caso, nel canale Slack del team, la proposta di fare un gioco con un'oca protagonista, che gli altri quasi per scherzo gli diano retta e che per un gioco del destino quel titolo diventi realtà. Uno dei più interessanti del 2019, per altro, e vi assicuro che su questa affermazione non grava nemmeno un grammo di ironia.

UN'OCA FA CIÒ CHE DEVE FARE

Tutto vero: il titolo decisamente provvisorio di Untitled Goose Game è testimone di questa origine. Motivata da uno stile grafico accattivante e da un'ironia di fondo un po' assurda e nonsense, la curiosità intorno al titolo sviluppato da House House è progressivamente montata nei mesi scorsi, di pari passo a una domanda di fondo semplice: cosa ci sarà da fare nei panni di un'oca? Beh, la risposta non potrebbe essere più banale: molestare ogni singolo essere umano a portata di becco. Perché? Perché sì, ovvio. Volendo per forza ricondurre questo limpido sprazzo di genialità alle più banali categorie che si utilizzano per classificare i videogiochi, Untilted Goose Game andrebbe descritto come un puzzle stealth: un bizzarro punto di incontro tra le vecchie avventure LucasArts e le più recenti incarnazioni dell'Agente 47. Subito dopo aver indossato piume e becco dell'oca senza nome, a video appaiono una serie di obiettivi collegati alla prima area di gioco, scritti a penna su un foglio di carta come la più classica delle liste della spesa. Si tratta, in buona parte, di compiti semplici: oggetti da individuare e da spostare. La proprietà privata tuttavia – o purtroppo a seconda dei punti di vista – è ancora uno dei concetti più cari agli esseri umani, destinati a diventare per questo motivi i nemici giurati dell'oca. O forse l'animale ama molestarli semplicemente perché ne è in grado, chi può dirlo. Di sicuro, il suo starnazzare aspro e la sua capacità di interagire con gli oggetti attraverso il becco torna molto utile per imbastire piccoli e grandi diversivi con cui tenere occupati gli umani mentre i loro preziosi beni personali prendono il volo. Benché quelli appena descritti risultino in fin dei conti i soli comandi che è possibile impartire alla nostra malefica oca, oltre alla possibilità di muovere le ali, anche piani ben più elaborati sono alla portata del diabolico pennuto. Ci vuole un po' di fantasia, una discreta dose di pensiero laterale e tanto spirito di osservazione, insieme a un minimo di pazienza e al giusto tempismo, ma anche imprese più raffinate possono essere portate a termine da un'oca abbastanza motivata. Tuttavia, che si tratti di costringere un contadino a indossare il proprio cappello a tesa larga o di rinchiudere un ragazzino terrorizzato dentro una cabina telefonica, si ha sempre la sottile ma concreta impressione che il pennuto provi una sorta di sadico piacere nel farlo.

> IL SUO STARNAZZARE ASPRO E LA SUA CAPACITÀ DI INTERAGIRE CON GLI OGGETTI ATTRAVERSO IL BECCO TORNA MOLTO UTILE PER IMBASTIRE PICCOLI E GRANDI DIVERSIVI

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

O forse l'oca è solo uno di quei tipi che vorrebbe vedere il mondo bruciare per puro gusto. Chissà, non lo sapremo mai.

UN DIAVOLO PER PIUMA

È facile entusiasmarsi per Untitled Goose Game. L'idea è fuori dagli schemi, la realizzazione tecnica deliziosa e nel complesso il gioco pare non prendersi mai troppo sul serio. In realtà però dietro il look sbarazzino e il caustico cinismo c'è del talento indubbio che traspare da diversi elementi. A partire dai controlli, minimalisti per necessità nello slancio di realismo attraverso cui sono replicate le possibilità di interazione di un'oca, eppure incredibilmente versatili. Purtroppo non si può dire anche sempre impeccabili, perché in alcuni casi raccogliere nuovamente l'oggetto che si è fatto cadere dal becco richiede un'opera di ri-calibrazione piuttosto aleatoria, ma nessuno è perfetto. Esente da critiche è invece il comparto tecnico, semplice ma non per questo meno complicato sia da concepire e che da realizzare. Le figure piene colorate a tinte piatte evocano atmosfere da campagna inglese degli anni '80, tra il bucolico e il rurale: non che l'abbia mai vissuta la campagna inglese degli anni '80, ma mentre gioco il mio cervello continua a riportarmi al Benny Hill Show e direi che i motivi sono molteplici. A partire da quella comicità profondamente fisica, fatta di micro gag che si ripetono. Anche se il ragazzino occhialuto si spaventerà sempre allo stesso modo, sarà difficile resistere alla tentazione di mollare un "Honk!" a tradimento ogni volta che si finisce nei suoi paraggi. E come nelle gag di Benny Hill, la musica gioca un ruolo chiave. Se nelle situazioni di normalità la pace del villaggio è scandita solo dai tap tap delle zampette dell'oca in movimento, i momenti di rabbia e gli agguati sono scanditi dalle note dei preludi di Debussy, suonate in crescendo o in calando come reazione a ciò che a quel momento sta accadendo in scena. La dimensione quotidiana ridotta e contenuta di Untitled Goose Game è in fondo il suo punto di forza. Questa volta non c'è un mondo da salvare, una maledizione millenaria da interrompere o un nemico che incarna in sé il male atavico, ma solo un'oca, due comandi in croce e una serie di piccoli compiti in cui cimentarsi. Invece di fare tante cose, Untitled Goose Game ne fa solo due, ma benissimo. Per una volta è rassicurante: tutto è a portata di mano. L'unico elemento esterno richiesto è lo spirito di osservazione, poiché quasi tutte le quest più articolate richiedono di intervenire al momento adatto nelle routine di comportamento dei personaggi del villaggio. Un po' come in una domenica in provincia, con l'incentivo di potersi comportare peggio che si può. Insomma, l'idea è così assurda che alla fine funziona. Perché dietro il concept di Untitled Goose Game c'è una consapevolezza del mezzo invidiabile. È un diorama, un universo narrativo in miniatura, contenuto in una sola ambientazione recintata da una manciata di regole e in cui non c'è nulla di superfluo. La ciliegina sulla torta è che per fare ciò che si deve basta dar sfogo alla propria stupidera adolescenziale, repressa ma pur sempre viva in fondo alla grigia quotidianità.

IN REALTÀ PERÒ DIETRO IL LOOK SBARAZZINO E IL CAUSTICO CINISMO C'È DEL TALENTO INDUBBIO CHE TRASPARE DA DIVERSI ELEMENTI

Un becco, due ali, eppure l'oca senza nome è in grado di compiere anche operazioni complesse, nonché moleste, ovvio.

PRO

CONTRO

VOTO [85]

JOHN WICK HEX

KILLER SULLA SCACCHIERA

La saga cinematografica con Keanu Reeves diventa un gioco strategico a turni, pronto a coinvolgere i giocatori in una missione disperata per salvare Winston e Charon.

di **Simone "Wolfy3547" Rampazzi**

Mettere due parole in fila senza farsi prendere da un moto di ammirazione per Keanu Reeves è molto difficile, anche quando parliamo di un gioco ispirato a uno degli ultimi franchise di successo cinematografici che lo vede come protagonista. D'altronde, John Wick ha rapito un po' i cuori di tutti senza guardare in faccia nessuno: dagli animalisti convinti ai cinecomic dipendenti – gli ultimi hanno ancora impressa l'immagine di un Thanos impaurito dopo aver polverizzato il cane dello stesso Wick -, la trilogia diretta da Stahelski è riuscita a creare il perfetto connubio tra azione e drama. Questo successo deve aver sollecitato la fantasia di qualche autore in Bithell Games, al punto di arrivare persino a sviluppare un gioco strategico ispirato alle azioni del noto killer professionista: John Wick Hex.

ASSASSINO SILENZIOSO E LETALE

La trama non vuole certo eguagliare la sceneggiatura dei prodotti visti sul grande schermo, ma piuttosto cerca di inscenare un racconto convincente dove il nostro alter ego deve fronteggiare un antagonista di nome Hex, che in segno di ribellione al regime di regole ferree alle spalle dell'organizzazione ha deciso di rapire Winston e Charon. Non ci sono particolari exploit durante la narrazione, né ci si trova a dialogare con NPC di particolare importanza per approfondire aspetti, dinamiche o elementi che possono ricondurci a qualche elemento extra in parallelo con i film. Al contrario John resta per l'intera vicenda in silenzio, mantenendo però la sua letale

JOHN WICK PUÒ ESSERE UNA MACCHINA LETALE, MA QUI SIETE VOI A COMANDARE LE SUE AZIONI, QUINDI OCCHIO!

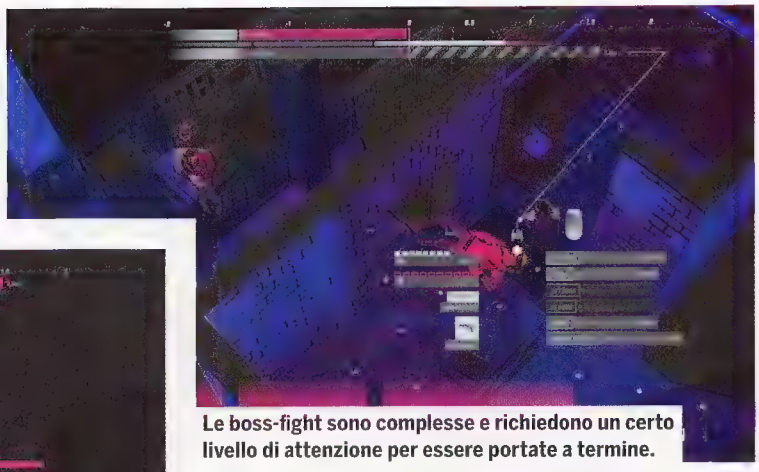
precisione chirurgica a patto che noi, burattinai aldilà dello schermo, fossimo in grado di comandarlo come si deve. L'anima strategica del gioco emerge quindi come elemento predominante della produzione, cercando di accompagnare il giocatore all'interno di un'avventura suddivisa in sette macro capitoli (o ambientazioni se vogliamo), frammentati in piccole mappe dove John deve procedere e sopravvivere scontrandosi contro diversi avversari. Immaginatevi quindi una serie di scenari piuttosto elementari, arredati con l'intenzione di essere volutamente semplici nell'esposizione, giacché anche la grafica fa leva sull'effetto "wow", usando paradossalmente delle colorazioni al neon per alternare i forti colori scuri predominanti. Si vede che la produzione indie ha cercato di mettere tutto il proprio impegno nella struttura ludica, lasciando un po' da parte l'aspetto meramente visivo che viene volutamente abbozzato, seguendo uno stile cartonato e quasi fumettistico. Le piccole mappe accolgono al loro

Sviluppatore / Publisher Bithell Games / Good Shepherd Entertainment
Prezzo [illegible]
Localizzazione [illegible]

Multiplayer [illegible]
PEGI 18
Configurazione di prova AMD Ryzen 5, 16GB RAM [illegible]

Com'è, come gira
John Wick Hex è un titolo [illegible]

PECCATO CHE NON SI AVVERTA ALCUN SENSO DI PROGRESSIONE ANDANDO AVANTI NEL GIOCO



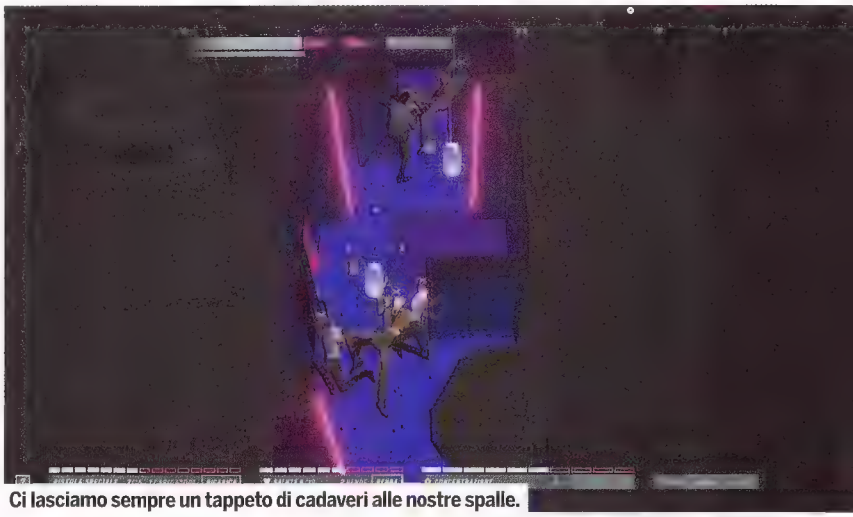
Le boss-fight sono complesse e richiedono un certo livello di attenzione per essere portate a termine.

L'interfaccia offre tutte le informazioni di cui abbiamo bisogno per scegliere come muoverci.

interno una quantità di nemici importante, ma contenuta nei numeri, che grazie a una generosa visuale isometrica lasciano intravedere un buon level design, composto maggiormente da coperture e altrettanti elementi da usare a nostro favore per avere la meglio. Si abbozza persino uno sfruttamento intelligente della verticalità, chiaramente utilizzata per rendere il nostro cammino lievemente diversificato e un pelino più complesso da pianificare a livello di mosse.

QUANDO HAI DELLE BUONE BASI

Il sistema di gioco si rifà a un ibrido tra strategico a turni e strategico in tempo reale. John può muoversi per la mappa seguendo delle coordinate precise, ma dovrà "fermarsi" al momento in cui incontrerà un nemico nel suo campo d'azione al fine di pianificare le proprie mosse. Ciò si traduce in un ibrido intelligente, dove il tempo (turno che dir si voglia) ci serve per decidere se attaccare un nemico corpo a corpo, oppure a distanza, oppure se vogliamo chinarci dietro una copertura e passare la mano per attendere la mossa del nostro avversario. Facendo leva sulla spettacolarità dei tre film, gli autori del gioco hanno cercato di inserire tutte quelle dinamiche action che tanto abbiamo amato guardando John Wick sul grande schermo. Seguendo quindi una linea temporale posta in alto sull'interfaccia, noi giocatori possiamo avvicinarci al nemico di soppiatto per compiere un atterramento, per poi subito dopo sparare a uno lontano con la pistola. Chiaramente il tutto viene espressamente intervallato da un sistema di punti concentrazione, accompagnato dalle tipiche percentuali che servono a capire se vale la pena compiere un'azione oppure aspettare qualche secondo in più, magari accovacciandoci allo stesso tempo per migliorare la mira e rendere più difficile il colpo agli avversari. A questo si aggiunge la gestione dei proiettili della nostra arma, che una volta finiti ci costringeranno a reperirne una nuova per non restare totalmente disarmati (sconsigliatissimo, non prendere come esempio il film mi raccomando!). La nota stonata a piè di pagina si rivela la mancanza di progressione: in pratica tutto il gioco è identico, non si acquistano abilità extra e quindi ogni segmento dell'avventura appare identico al precedente, cambiando lievemente durante le boss fight, che richiedono solo una pianificazione in più. Ogni macro area ci permette di pianificare l'acquisizione di alcuni bonus spendendo le famose monete del Continental, ma anche lì, non è che ci troviamo di fronte a chissà quale rivoluzione delle meccaniche.



Ci lasciamo sempre un tappeto di cadaveri alle nostre spalle.

PRO

CONTRO

VOTO [68]

STRATEGIC MIND:
THE PACIFIC

ROTTA VERSO HIROSHIMA

Quando la battaglia navale incontra il mondo dei classici videogiochi tattici a turni.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Come ben saprete, la Seconda Guerra Mondiale non è stata combattuta soltanto nel Vecchio Continente, sebbene gli scontri in Europa siano quelli che per forza di cose sentiamo più vicini, a partire dalle offensive iniziali del Terzo Reich fino alla liberazione del continente da parte delle forze statunitensi e britanniche da un lato, e dall'altro da quelle sovietiche. È normale visto che questi eventi hanno segnato maggiormente il nostro passato rispetto a un'altra guerra, parallela ma non meno importante, combattuta nelle acque del Pacifico tra gli USA e l'Impero Giapponese. Persino la produzione videoludica si è concentrata molto di più sul fronte europeo della guerra, con qualche rapido blitz su quello orientale. A queste incursioni si va ora ad aggiungere anche Strategic Mind: The Pacific, interessante tattico a turni sviluppato da Starni Games che si prefigge l'obiettivo di rievocare le più importanti battaglie navali che hanno portato gli Stati Uniti d'America a raggiungere la supremazia militare (e non solo) sul fiero popolo nipponico.

MICROGESTIONE PER VINCERE

Strategic Mind: The Pacific è un gioco particolarmente complesso che richiede al giocatore uno sforzo non indifferente nel ricordare tutte le numerose meccaniche su cui si fonda il gameplay. Fortunatamente è presente un tutorial davvero esaustivo, forse fin troppo, che espone in dettaglio e in maniera molto accurata tutte le dinamiche di gioco. Bisogna ammettere che assimilare e digerire ogni singolo aspetto di questo titolo non è stato per nulla facile, questo perché non si fa in tempo ad apprendere un concetto ludico che il minuto successivo bisogna già fare i conti con un'altra meccanica similmente articolata. Basti pensare che ogni unità schierata sul campo di battaglia è dotata di numerose statistiche di base, abilità univoche e slot di equipaggiamento con le quali dotarla di armamentario specifico per determinate situazioni. Per esempio, un velivolo può portare con sé delle bombe incendiarie utili a danneggiare parti specifiche di un'imbarcazione, siluri per provare a scalfirne lo scafo, altri ordigni vari e così via.

NON SI FA IN TEMPO AD APPRENDERE UN CONCETTO LUDICO CHE IL MINUTO SUCCESSIVO BISOGNA GIÀ FARE I CONTI CON UN'ALTRA MECCANICA SIMILMENTE ARTICOLATA

Sviluppatore / Publisher
PEGI
Configurazione di prova
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
Cent'è, come gira

Moltiplicate questa varietà per il numero di unità schierabili e vi ritroverete con un discreto mal di testa; e questa è soltanto una delle tantissime meccaniche da tenere sempre in considerazione! Tra l'altro le missioni che verremo chiamati a portare a termine, divise in due campagne da giocare dalla parte degli americani e dei giapponesi, sono spesso piuttosto lunghe visto che gli obiettivi da completare sono nella maggior parte dei casi molteplici. Senza contare che raramente mi sono ritrovato ad affrontare un'intelligenza artificiale così agguerrita (sebbene a volte imbrogli), anche ai livelli di difficoltà più bassi, pertanto conoscere a menadito ogni singola regola del gioco e sfruttarla al momento giusto è un requisito essenziale per raggiungere la vittoria in ogni scenario. Vittoria che non può per nessuna ragione essere pirrica dal momento che le unità perse in una battaglia non potranno più essere utilizzate in quelle successive, dunque un incarico portato a termine con molte perdite potrebbe a lungo andare compromettere l'intera campagna. Alla luce di tutto questo, Strategic Mind: The Pacific si rivela un titolo rivolto soprattutto a quella nicchia di appassionati di tattica a turni dotata di moltissima pazienza e con la volontà di studiare le tante regole del gioco.

Le battaglie nel Pacifico si sono combattute anche nei cieli.

La curva di difficoltà è molto ripida, tanto che la situazione si fa incandescente già nelle prime missioni.

L'INTERFACCIA APPARE ABBASTANZA CONFUSIONARIA, CON LE VARIE STATISTICHE E ABILITÀ DELLE UNITÀ NASCOSTE ALL'INTERNO DI SVARIATI MENU

ESAGONI NELL'OCEANO

Detto questo, il videogioco sviluppato da Starni Games si presenta in maniera piuttosto grezza. In primo luogo l'interfaccia appare abbastanza confusionaria, con le varie statistiche e abilità delle unità nascoste all'interno di svariati menu. Di conseguenza, alcune dinamiche assumono una valenza piuttosto fumosa ed evanescente visto che i numeretti che governano determinate azioni non sono sempre ben visibili. Ci si fa l'abitudine dopo un paio di missioni, ma l'UI resta sempre sub-ottimale rispetto all'esperienza ludica complessiva. Appena sufficiente il comparto tecnico, mentre tutto ciò che concerne l'impianto narrativo rasenta i limiti dell'indecenza. Le tante sequenze di intermezzo vedono dei manichini animati in maniera goffa e innaturale, con un doppiaggio in lingua inglese davvero terribile: non credo di aver mai voluto sentire un presidente Roosevelt e gli ammiragli della marina statunitense pronunciare discorsi con un forte accento dell'Est Europa, e lo stesso dicasi per tutti i personaggi giapponesi e le frasi che si sentono dopo aver selezionato le unità sul campo di battaglia. Senza considerare che per qualche motivo gran parte del chiacchiericcio si basa su allusioni sessuali di cattivissimo gusto incentrate sul calibro delle armi e sulle parti del corpo verso le quali indirizzare i siluri, una serie di battute che non ricordo di aver sentito nemmeno durante gli spettacoli del Bagaglino. Sono poi presenti anche altri piccoli problemi minori, tra cui spiccano i tempi di attesa piuttosto lunghi tra un turno e l'altro mentre si aspetta che l'intelligenza artificiale elabori la propria strategia, o qualche glitch grafico qua e là, ma nulla di particolarmente grave da compromettere l'esperienza di gioco.

PRO

CONTRO

VOTO [75]

REVIEW
LO TROVI SU

RADIO COMMANDER

L'OSSIMORO DELLA GUERRA

Per metterci al centro di un'esperienza coinvolgente come non mai, Radio Commander ci colloca il più lontano possibile dall'azione. Come? Magia dell'ossimoro.

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Radio Commander si pone un obiettivo ambizioso con un'idea innovativa per uno strategico: mettere in mostra la disconnessione tra chi dà ordini e chi combatte davvero in campo rischiando la propria vita. Gli sviluppatori di Serious Sim centrano in pieno il bersaglio, ma l'impianto ludico non supporta in maniera adeguata la promettente premessa.

PLATOON

Ci ritroviamo nel pieno della guerra del Vietnam, al comando di forze statunitensi. Come di consueto per i giochi strategici, impersoniamo un comandante alla guida di un numero ben definito di truppe nel corso di una campagna che ci vede visitare gran parte del paese del sud-est asiatico. Fin dai primi secondi l'impronta distintiva del gioco appare evidentissima: la mappa di gioco su cui passiamo la totalità del nostro tempo non è altro che una cartina topografica dell'area di missione messa su un tavolo della tenda da cui dirigiamo le operazioni. Gli ordini vengono trasmessi tramite la scelta di menù testuali che vengono poi comunicati via radio dal comandante alle truppe in campo. I comandi permettono di identificare con rapidità sia la posizione attuale che quella di destinazione di ciascuna unità, nonché il loro stato, che include aspetti da non sottovalutare come la fatica, il morale e la quantità di munizioni. Scordatevi la grafica sontuosa e le esplosioni di Company of Heroes o le dettagliate mappe di Steel Division: qui stiamo parlando di un livello volutamente più scarno di dettagli e più stilizzato anche rispetto a Hearts of Iron. Il primo momento in cui ho pensato "Che figata!" è stato quando ho dato un ordine a un plotone, rappresentato da una semplice pedina. In sostanza, le unità non si muovo in maniera automatica sull'area di gioco, ma dobbiamo essere a noi a spostarle da un punto all'altro, proprio come si farebbe con un magnete da frigo. Tuttavia, dopo l'iniziale fase di sorpresa e assestamento, la continua e necessaria comunicazione con le nostre truppe crea una quantità di botta e risposta tale da finire per essere ripetitiva, il che rallenta il ritmo dell'azione. Quantomeno va detto che il livello recitativo è ottimo, seppure non sia presente la localizzazione in italiano. Sulla mappa di gioco è poi possibile aggiungere nuove pedine, per esempio quando vengono identificati dei nemici, o porvi altri segni per evidenziare aree o pattuglie da evitare; oltre ai vari strumenti forniti di default è

SIAMO NOI A SPOSTARE LE UNITÀ COME CON UN MAGNETE DA FRIGO

Sviluppatore / Publisher Serious Sim / Game Operators
Prezzo 16,79 €
Localizzazione Assente
Multiplayer Assente
PEGI n/d
Configurazione di prova Surface 4 Pro, i5, 8GB RAM
Com'è, come gira Radio Commander non darà problema a nessuno che abbia anche solo un laptop vecchio di anni come il mio. Dovendo sempre e solo rappresentare una cartina topografica, il vostro hardware non sarà sottoposto ad alcun tipo di stress. In questo caso non ha neanche senso parlare di framerate!

Tenere le truppe vicine aumenta le probabilità di successo.

anche disponibile il disegno libero che permette al nostro genio di sbizzarrirsi come più gli aggrada. In alcuni momenti, le comunicazioni radio che intervallano uno scontro e l'altro assumono connotati sociali e non si fanno alcuno scrupolo a mostrare dissidi tra soldati statunitensi causati per lo più da ragioni razziste. La componente narrativa è aiutata dai filmati d'introduzione che mostrano momenti caldi delle contestazioni alla guerra in Vietnam sul suolo americano. L'effetto complessivo funziona e crea personaggi credibili, ma al tempo stesso va a cozzare con alcuni elementi di gameplay: il fatto che l'eliminazione di qualsiasi nostra truppa determini l'immediato game over causa, per paradosso, la rottura di quel legame emotivo con i nostro soldati. Se la mia motivazione nel tenere in vita Coleman, Kovacs e soci si basa sul timore di dover iniziare da capo la missione (l'unico slot di salvataggio viene cancellato al game over), non affronterò mai l'impatto emotivo di aver perso degli uomini che stavo imparando a conoscere e a cui mi stavo affezionando, con l'aggravante di essere stato io, con la mia negligenza o avventatezza, a causarne la morte.

APOCALYPSE NOW

Certe volte in Radio Commander la sconfitta arriva senza tante cerimonie. Quando incontrano resistenza, le nostre truppe forniscono alcuni commenti standard sull'andamento dello scontro, ma non sufficienti a comprendere il reale andamento della battaglia e i motivi che ne determinano l'esito. I ragazzi di Serious Sim hanno implementato un sistema di combattimento che tiene conto di una quantità di fattori come la gittata e potenza delle armi, la salute e il già citato morale delle forze in campo, ma di tutto ciò al giocatore arriva ben poco. Inoltre l'aspetto tattico manca di profondità a causa dell'assenza di abilità speciali o di un sistema di progressione. Esiste una modalità di replay dove tutte le statistiche e le posizioni delle truppe nemiche vengono rivelate, il che aiuta a comprendere gli ingranaggi che muovono questo strategico; si tratta comunque di un sistema artificioso e non immediato, mentre sarebbe stato fortemente preferibile comprendere le regole del gioco tramite feedback in-game. A fronte di scenari abbastanza variegati dalla discreta molteplicità di obiettivi, lo svolgimento di ciascuno di essi si declina secondo azioni ripetitive in cui al nostro acume tattico non viene data la libertà di manovra che mi aspetto da uno strategico di spessore che possa consigliare spassionatamente a tutti gli amanti del genere. Mannaggia.

Il log degli ultimi ordini aiuta a tenere traccia degli accadimenti più recenti.

POCA LIBERTÀ DI MANOVRA PER IL NOSTRO GENIO MILITARE, MANNAGGIA

Il replay mette a nudo tutto ciò che ci viene tenuto nascosto nella modalità principale.

PRO
- Idea di base innovativa
- Mannaggia

CONTRO
- L'assenza di riscontro va ben oltre le necessità di gameplay
- Combattimento poco profondo
- Sistema di game over inadeguato

VOTO [68]

DEATH STRANDING

LA NOBILE PROFESSIONE DEL CORRIERE

Il nuovo film interattivo di Hideo Kojima è arrivato su console, e tra non molto ce lo potremo godere anche su PC. Vi va una piccola anteprima a porte chiuse?

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

La cosa che vi conquisterà di Death Stranding sarà probabilmente lo straordinario world building, assieme a una trama capace di mantenere alta l'attenzione fino ai titoli di coda; un traguardo che, per il papà di Metal Gear, suonerebbe senza dubbio come il più lusinghiero tra i complimenti. Da sempre desideroso di dar vita alle sue storie prendendo posto dietro la macchina da presa, trovò nei videogiochi il compromesso ideale durante gli anni di studio presso la facoltà di economia di Kobe; in quest'ottica, un gioco caratterizzato da un simile, significativo dispiegamento di attori e da tanta ambizione può tranquillamente figurare come l'ideale punto di arrivo per una carriera iniziata tra il codice dello standard MSX, tuttavia vissuta sognando i fasti del grande schermo.

AMERICA HAS CHANGED

I presupposti sono brillanti: l'America che conosciamo (e presumibilmente il resto del mondo) non esiste più e la colpa ricade sulle spalle del Death Stranding, una serie di avvenimenti paranormali che hanno portato l'uomo a ripensare completamente tutte le nozioni accumulate nei secoli riguardanti l'esistenza e la morte, fino ad allora appannaggio di filosofia e religione. Le carte in tavola cambiano con l'arrivo delle CA (Creature Arenate), entità ultraterrene che giungono nel nostro piano d'esistenza cercando ossessivamente un contatto con i vivi; quando questo accade è solitamente una brutta notizia, perché la sovrapposizione tra le due realtà genera violente esplosioni di antimateria che lasciano dietro solo crateri fumanti. Se tutto questo non fosse sufficiente, il loro arrivo è accompagnato dalle cronopioggie, violente precipitazioni capaci di accelerare l'invecchiamento di ogni cosa che bagnano, goccia dopo goccia. In un simile panorama da incubo gli Stati Uniti non esistono più, sostituiti da una manciata di città scollegate tra di loro che costituiscono la nuova e disorganica entità politica chiamata UCA (United Cities of America). Sam Porters Bridge, però, è distante dagli stereotipi cinematografici incarnati e idealizzati dai precedenti protagonisti delle opere di Kojima: non è un super soldato che combatte contro giganti d'acciaio, né il cacciatore di androidi in un futuro cyberpunk che conoscerete tra queste pagine, nell'appuntamento mensile con il TGM Classic. Sam è un corriere, consegna carichi di ogni tipo all'interno di una civiltà fratturata e disconnessa e le sue cellule sono particolarmente preziose grazie alla sua natura di Riemerso, un fattore misterioso che lo rende capace di tornare dall'aldilà e che dona al suo corpo particolari caratteristiche che potrebbero risultare fondamentali nella lotta a lungo termine contro le CA. Messa dunque da parte una trama di cui non voglio anticiparvi nulla perché merita dav-

SAM PORTERS BRIDGE È DISTANTE DAGLI STEREOTIPI CINEMATOGRAFICI INCARNATI E IDEALIZZATI DAI PRECEDENTI PROTAGONISTI DELLE OPERE DI KOJIMA

SPOGLIATA DALLA TRAMA, L'AZIONE SI RIDUCE SOSTANZIALMENTE A UNA SERIE DI FETCH QUEST DA UN AVAMPOSTO ALL'ALTRO

Norman Reedus è solo uno degli attori chiamati a prestare forme e movenze ai protagonisti della storia.

La distribuzione del carico è fondamentale, visto che bisognerà costantemente fare i conti con l'equilibrio di Sam.

vero di essere vissuta in prima persona, l'ideologia di fondo del viaggio è quella di riunire città e avamposti, una prospettiva nobile che porterà anche vantaggi concreti: ogni nucleo annesso alle UCA espanderà la cosiddetta Rete Chirale, un network che - tra le altre cose – permetterà a Sam di creare nuove attrezzature con cui facilitare la missione.

BRIDGE THE DISTANCE

Scale e chiodi da cordata garantiranno un passaggio agevole in barba ai pericoli menzionati qualche riga fa, mentre investire massicce quantità di materiali nella costruzione di strade e rifugi faciliterà enormemente il viaggio. Qui entra in gioco una delle idee più brillanti dell'opera, ovvero la modalità multigiocatore asincrona: online, ognuno può contribuire al bene comune costruendo strutture e collaborando alla realizzazione dei progetti altrui, in modo da rendere il mondo di gioco assai meno ostile per tutti. Portare materiali all'asfaltatrice più vicina per creare un'importante nuova porzione di autostrada diventa dunque un'attività davvero intrigante, così come partecipare alla creazione di rifugi, teleferiche o ponti partendo dalle fondamenta, arrivando a costellare la mappa di strutture che renderanno la vita collettiva assai più semplice. Alla prova dei fatti, il gioco ha mostrato il fianco sotto il profilo della varietà perché, spogliata dalla trama, l'azione si riduce sostanzialmente a una serie di fetch quest da un avamposto all'altro. Si parte accettando una missione, si carica Sam come un mulo con pacchi di ogni genere e si raggiunge la destinazione, annettendola alla rete chirale; un procedimento metodico da ripetere tante, tantissime volte, facendo i conti verso la fine del viaggio con nocive dosi di backtracking. Non aiuta una decisa facilità di fondo nei combattimenti contro bande di predoni e CA, un aspetto che si estende anche negli scontri contro i boss, complessivamente banali e privi di sfida e tensione.

LA SOMMA DI TUTTE LE PARTI

Tuttavia il gioco brilla nella somma delle sue parti, arrivando a far chiudere un occhio su alcuni problemi di game design grazie a una direzione artistica fenomenale, che utilizza il rodato Decima Engine per dipingere paesaggi selvaggi e magniloquenti, reclamati dalla natura all'alba di una tragedia che ha lasciato l'uomo piccolo, solo e indifeso. Death Stranding non è perfetto: le incertezze sopra descritte rischiano di banalizzare l'esperienza per una cerchia di giocatori particolarmente - e giustamente - esigenti, ma, nel complesso, si tratta di un gioco che vale la pena raccomandare nonostante tutto. È l'unione dei singoli elementi a diventare così potente, grazie a una cura per i particolari straordinaria che trova il punto più alto durante alcune scene memorabili, spaventose e toccanti, corroborate dalla recitazione dei talentuosi volti chiamati a prestare le fattezze ai tanti personaggi che si alterneranno durante lo sviluppo della storia; senza spoiler di sorta, ogni scena in cui entra in gioco il personaggio "interpretato" da Mads Mikkelsen merita la sua dose di applausi a scena aperta. Degno di menzione anche il sonoro, che affianca a un doppiaggio importante (supportato da una traduzione italiana inappuntabile, onore al merito) una colonna sonora dosata con saggezza e cuore, sfoderando malinconici brani della band islandese Low Roar in quei momenti in cui Sam può finalmente godersi meritati attimi di pace, attraversando paesaggi maestosi ed evocativi.

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Sistema

PRO
+
+
+
+

CONTRO
−
−
−

VOTO 88

MEDIEVIL

Certe tombe non andrebbero scoperchiate e i morti, come alcuni ricordi, dovrebbero essere lasciati riposare in pace. Il remake di Medievil era uno dei titoli più attesi di quest'ultimo scorcio di anno, soprattutto da parte di tutti quei giocatori che passarono interi pomeriggi dell'ormai lontano autunno del 1998 in compagnia del simpatico e ossuto Sir Daniel Fortesque. La storia recente ci ha insegnato che messo in buone mani anche un gioco con parecchi anni sulle spalle può (scusate l'ironia del momento) risorgere a nuova vita. Non è purtroppo questo il caso, non del tutto almeno. Dal punto di vista grafico è stato fatto un notevole passo avanti, ma ci saremmo ovviamente stupiti del contrario. Modelli poligonali più complessi, texture con risoluzione maggiore e un pugno di effetti speciali in più ci consegnano un titolo piacevole da vedere anche se non all'altezza dei migliori titoli disponibili su PlayStation 4. I problemi di questo remake si concentrano più che altro nel lavoro fatto sul gameplay, o meglio... sulla quasi totale mancanza di esso. Il gioco che trovate nei negozi e su PlayStation Store in questo momento è infatti esattamente

identico a quello originale per PS1, nel bene e nel male. Di positivo c'è che Medievil e il suo protagonista hanno mantenuto intatto il loro fascino nel tempo, quell'antico sapore gotico alla Tim Burton che in un videogioco calza a pennello. Rimane inalterato anche l'umorismo che ha fatto di Dan Fortesque uno dei personaggi simbolo della prima era PlayStation e che tutto sommato funziona discretamente ancora oggi. Si poteva e doveva fare di più invece per eliminare, o quantomeno alleggerire, i difetti di gameplay che sono stati invece copiati e incollati in questa "nuova" edizione. Ci riferiamo ai problemi di telecamere che in ambienti particolarmente angusti rendono difficile seguire l'azione, alla mancanza di feedback delle armi e all'altalenante livello di difficoltà, che alterna fasi tremendamente facili ad improvvisi e ingiustificati picchi di frustrazione. Nell'insieme rimane comunque un gioco divertente, indirizzato più che altro ai "giovani vecchi" che guardano con nostalgia al passato, ma i giocatori più giovani, abituati ad action-game di tutt'altra levatura, potrebbero chiedersi il perché di tanto clamore nei confronti di un titolo simile. ■

PROVATO SU
70
PS4

■ **Disponibile per:** PS4 ■ Other Ocean Interactive ■ SIEA

ZOMBIELAND: DOUBLE TAP ROAD TRIP

Il sequel del divertentissimo Zombieland è appena uscito al cinema e le prime recensioni dicono che non è così brutto come potevamo aspettarci. Decisamente brutto è invece il tie-in che puntualmente è uscito fuori quasi dal nulla pochi giorni prima del debutto cinematografico del film con Woody Harrelson ed Emma Stone. Prendete un twin-stick shooter simile ai vari Dead Nation, How to Survive e Tesla Vs. Lovecraft, toglietegli qualsiasi appeal grafico riducendolo ad una sequela di scenari piatti e abbastanza simili tra loro. Aggiungete modelli poligonali dei protagonisti del film che NON assomigliano ai protagonisti del film, una manciata di idee di gameplay che avrebbero fatto la loro bella figura una quindicina di anni fa e una longevità prossima a quella di un film della Marvel senza i titoli di coda. Ciò che vi rimane è uno sparatutto con visuale a volo d'uccello di una banalità disarmante, anche piuttosto facilotto e tecnicamente abbastanza deprimente. Ci auguravamo almeno un cameo di Bill Murray, ma siamo stati delusi anche da questo punto di vista. Come se tutto questo non bastasse per bocciare Zombieland: Double Tap – Road Trip, arriva la ciliegina sulla torta: un prezzo di lancio di ben 40 Euro. Avete letto bene: QUARANTA EURO. In un periodo di uscite così florido anche prendere in considerazione l'acquisto di un titolo del genere può essere motivo di insulti gratuiti da parte degli amici. Pensateci. ■

PROVATO SU
41
SWTCH

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch
■ High Voltage Software
■ GameMill Entertainment

DORAEMON: STORY OF SEASONS

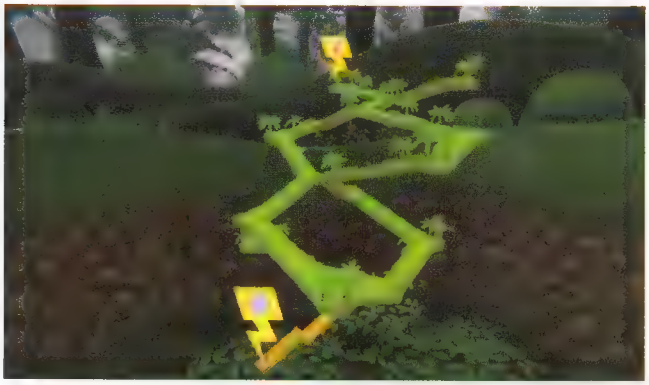
Ecco Doraemon, gatto spaziale, non ha paura mai di farsi male... se avete più di 35 anni sicuramente avete letto queste parole cantando la sigla originale del "cartone animato" (all'epoca si chiamavano così) che all'inizio degli anni '80 venne trasmesso dalla Rai. Fu un successo enorme, che diede vita a un fiume di merchandising. In Giappone la saga è andata avanti per tanto tempo e in tempi più recenti è tornata in auge anche da noi, con le opportune modifiche alle tematiche trattate e ai nomi dei protagonisti. Guglia è diventato Nobita ed è il vero protagonista di questo gioco uscito curiosamente solo su PC e Nintendo Switch. Siamo di fronte a un'avventura che per certi versi ricalca gli elementi di gameplay della saga Harvest Moon. Doraemon e i suoi amici vengono coinvolti nell'ennesima avventura che li proietta in un nuovo mondo del tutto sconosciuto nel quale dovranno crearsi una nuova vita collaborando con gli abitanti del luogo. Dovranno esplorare nuovi villaggi ma soprattutto darsi da fare nella coltivazione di ortaggi, l'allevamento di bestiame e una serie di attività bucoliche e agresti. Un gioco che non fa sicuramente del ritmo il suo punto di forza, ma che grazie a un comparto grafico assolutamente delizioso e a un cast ben assortito garantisce ore di divertimento indirizzato principalmente a un pubblico piuttosto giovane. ■

PROVATO SU
72
SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, Switch
■ Marvelous/Brownies ■ Bandai Namco

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ HD

Un altro tuffo indietro nel tempo, all'epoca d'oro dei giochi arcade di casa SEGA e successivamente al breve periodo di gloria di quella bellissima ma incompresa console che risponde al nome di GameCube. Super Monkey Ball fu uno dei titoli che accompagnò il lancio della console all'inizio del nuovo secolo e pur non essendo uno di quelli più ambiti nel tempo si conquistò una generosa fetta di pubblico. Merito soprattutto della sua giocabilità a dir poco immediata, dello stile grafico allegro e colorato e dei personaggi che ne erano protagonisti, una famiglia di scimmie rinchiuse dentro delle sfere (ma non contro la loro volontà, giura SEGA) che dovevano percorrere dei lunghi tracciati farciti di succose banane e bonus nascosti. Nel tempo il numero di capitoli di Super Monkey Ball si è moltiplicato a dismisura, allargandosi a macchia d'olio su una miriade di piattaforme. Super Monkey Ball: Banana Blitz HD altro non è che la rimasterizzazione del gioco uscito nel 2006 su Nintendo Wii. Rispetto al titolo originale troviamo una grafica opportunamente aggiornata con texture in alta risoluzione e una manciata di effetti speciali in più, ma anche un



discreto taglio di contenuti. Molti dei mini-giochi delle modalità secondarie sono stati eliminati in quanto su Wii sfruttavano il sensore di movimento dei controller, caratteristica inspiegabilmente eliminata da questa edizione Switch/Switch Lite. Rimane invece intatta la modalità principale, che vi metterà a disposizione un centinaio di livelli davvero impegnativi. I primi come al solito serviranno per prendere confidenza con il semplice sistema di controllo, ma ben presto le cose inizieranno a farsi serie e arrivare alla fine dei percorsi senza perdere vite o imprecare diventerà un'impresa non da tutti. Banana Blitz HD è un titolo perfetto per le serate in famiglia o con amici. Basta una copia del gioco e due JoyCon per scatenare una gara per il miglior tempo o delle accese sfide nei mini-giochi rimasti, che non sono pochi e sono anche piuttosto divertenti. Se avete sangue freddo nelle vene potete anche optare per la modalità Decathlon, che mette una dietro l'altra le dieci discipline accessorie con l'obiettivo per tutti i giocatori di conquistare il punteggio più alto e almeno uno dei gradini del podio. Pensate di avere sufficiente abilità e nervi saldi? Allora Super Monkey Ball: Banana Blitz HD è il gioco che state cercando. ■

PROVATO SU PS4 **81**

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch ■ SEGA

Chi ha sviluppato questo gioco merita un applauso se non altro per la miriade di idee che è riuscito a tirare fuori per far amare il golf a chi non lo ha mai amato. Descrivere la follia delle sfide che vi aspettano non è facile. A seconda dello stage che affronterete dovrete avvicinare alla classica bandierina del green l'altrettanto canonica pallina, oppure la mazza, lo stesso golfista, una macchina, un'intera casa, decine di palline che si muovono l'una indipendentemente dall'altra, un'oca e... potremmo andare avanti fino alla fine di questo numero di TGM. Non esiste una vera e propria sfida se non quella di completare ogni buca, che può essere raggiunta "navigando" in un hub in stile sci-fi che è esso stesso un livello. Se non avete capito nulla di quello che abbiamo scritto vi comprendiamo ma ancora una volta vi chiediamo di fidarvi di noi: acquistate What the Golf? a occhi chiusi e vi assicuriamo che non ve ne pentirete. ■

PROVATO SU 81 PC

■ **Disponibile per:** PC, iOS, Apple Arcade ■ Triband

Abbiamo recensito le versioni PC e console di questo gioco quasi un anno fa esatto, ma ci sembrava opportuno parlare in breve anche dell'edizione Switch arrivata nei negozi poche settimane fa. Sapete già che Call of Cthulhu non è un action e tutto sommato non può neanche essere definito un horror vero e proprio, è un'avventura investigativa mixata con elementi RPG che prende spunto dal classico "gioco da tavolo" del 1981. Ritmo piuttosto lento e atmosfera di grandissimo effetto, questo mix fa di Call of Cthulhu un gioco non adatto a tutti i palati, specialmente quelli che si gasano solo quando l'adrenalina gli schizza fuori dalle orbite. L'arrivo su Switch consente a chi non ha giocato le altre versioni di portarsi dietro le indagini del detective Pierce in qualsiasi luogo e momento, un plus non da poco per un gioco sicuramente lontano dalla perfezione ma che gli appassionati di Lovecraft ameranno alla follia. ■

PROVATO SU 73 SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Cyanide Studios ■ Focus Home Interactive

Far uscire un gioco indie in questo periodo è quasi un suicidio vista l'immane quantità di titoli Tripla A già disponibili o di imminente arrivo sul mercato. Una situazione che rischia di far passare totalmente inosservati titoli di buona qualità o piccole perle di originalità. Stela non è sicuramente un gioco rivoluzionario, ma merita comunque attenzione. Sia lo stile grafico che il gameplay ricalcano lo stile di giochi come Limbo o Inside: pochi indizi sulla trama, atmosfera cupa, scenari altamente evocativi e una costante sensazione di pericolo incombente. Il ritmo è sincopato in quanto l'avventura alterna fasi più riflessive, durante le quali il giocatore è chiamato a risolvere enigmi ambientali, ad altre più adrenaliniche nelle quali è lo stile platform a farla da padrone. Come da tradizione per questo tipo di giochi, la longevità non è uno dei punti di forza di Stela. Nel giro di circa 4 ore è possibile arrivare ai titoli di coda, forse un po' poche per i 20 euro richiesti sui vari store digitali. Stela è attualmente disponibile su Xbox One e Apple Arcade, ma arriverà su PC all'inizio del 2020. ■

PROVATO SU 72 XBOX ONE

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One ■ SkyBox Labs

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

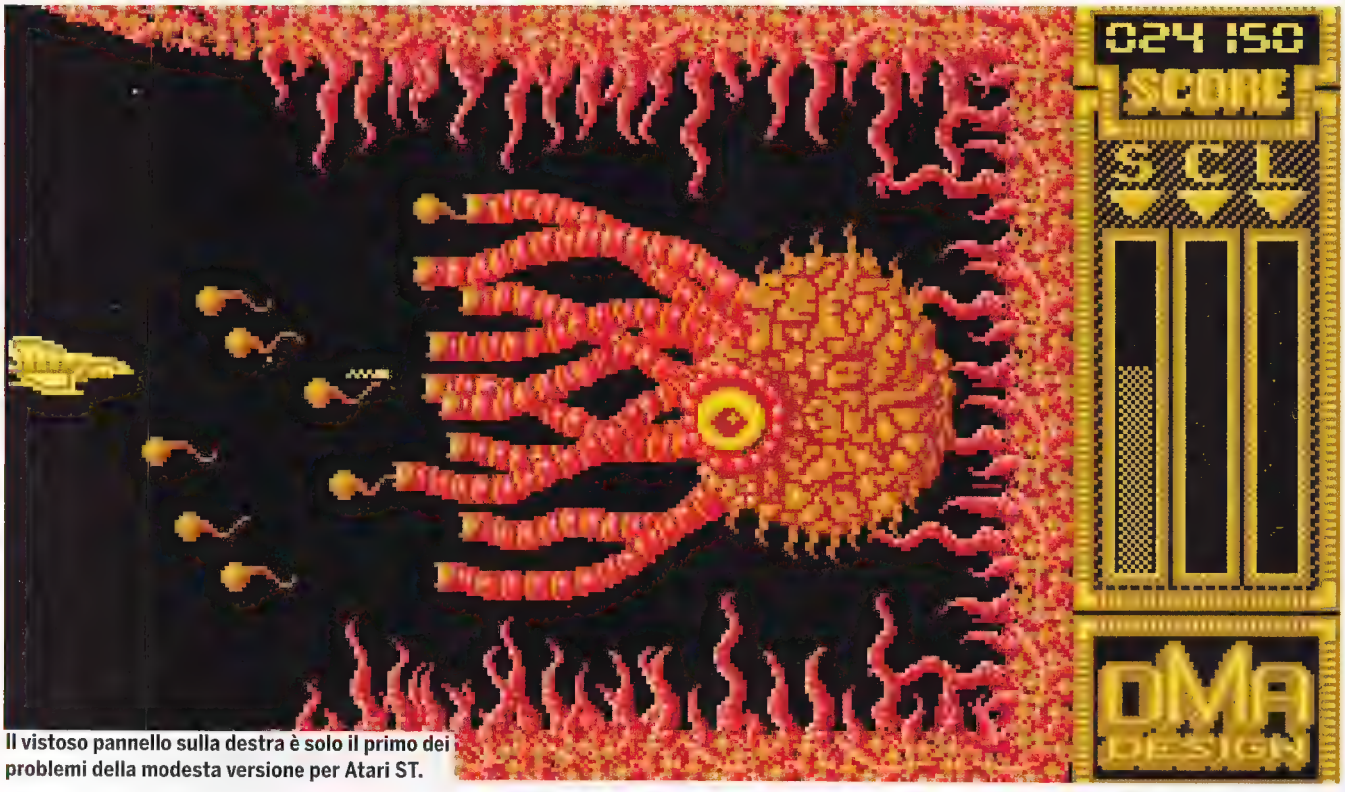
DMA DESIGN PARTE 1: L'AMIGA DELLE MERAVIGLIE

La passione per i videogiochi, condivisa con gli amici: una cosa bellissima, che forma legami destinati a durare una vita. Lo avrebbero dovuto sapere Dave Jones, Russell Kay, Mike Daily e Steve Hammond, un gruppo di ragazzi che dal 1983 erano soliti incontrarsi presso il Kingsway Amateur Computer Club a Dundee, in Scozia. Si frequentavano giornalmente parlando di videogiochi e della loro programmazione, giocando assieme e frequentando la sala giochi locale mentre coltivavano dei personalissimi progetti, sognando la pubblicazione. Russell era infatti alle prese con lo sparatutto Moonshadow (in seguito sarebbe stato pubblicato con il nome Zone Trooper), mentre Mike era riuscito a creare un simpatico clone di Breakout sul suo Plus/4, chiamato Freek Out; tutto bello, ma il loro mondo sarebbe stato scosso con la forza di un uragano da Dave Jones, il più grande del gruppo: aveva lasciato il suo lavoro alla Timex e, con la liquidazione, aveva messo le mani su un quantitativo di denaro sufficiente a comprare il prodigioso Amiga 1000, una macchina che catalizzò su di lui tutte le attenzioni del club grazie alla combo della morte composta da Defender of the Crown, Deluxe Paint e Leaderboard. Una volta spalancata, la porta sul futuro risultò praticamente impossibile da chiudere, quindi Dave ci diede dentro per sfruttare il suo nuovo giocattolo delle meraviglie, creando una demo ispirata a Salamander di Konami (uno dei suoi titoli arcade preferiti) dove una rozza astronave veniva seguita da un orbitale, un concetto del tutto simile agli Option tanto cari alla tradizione Konami. Il suo nome era CopperCon1 e sarebbe divenuto il punto di partenza del gigante che oggi conosciamo come Rockstar North. La grafica venne dunque sensibilmente migliorata grazie all'aiuto di Tony Smith, una sorta di mago della tavolozza digitale: con un programma finalmente dotato di un look professionale e un suono temporaneamente rubato (i ragazzi registrarono il sonoro portando un mangiacassette in sala giochi!) allo stesso Salamander, arrivò finalmente l'arduo momento: trovare un publisher disposto a tirar fuori un quantitativo di denaro proporzionale allo sforzo infuso, giacché i magri profitti intascati in seguito alla pubblicazione di Freek Out da parte di Cascade avevano insegnato che si trattava di un terreno su cui era necessario muoversi con cautela. Quindi la prima porta a cui il gruppo bussò fu quella di Hewson Consultants, grazie anche alla reputazione di Andrew Braybrook, programmatore legato alla software house nonché artefice di importanti capolavori come Uridium e Morpheus, divenuto una specie di superstar tra tutti i nerd di un certo livello grazie ai "diari" pubblicati su Zzap! Bene ma non benissimo: il progetto riuscì a catturare addirittura l'attenzione dello stesso Andrew, ma Hewson aveva un progetto piuttosto particolare in mente, ovvero trasformarlo nella versione a sedici bit di Zynaps, un ottimo sparatutto che aveva riscosso un grandissimo successo sui computer a otto bit.

Non proprio da 99%, tuttavia Menace nel 1988 faceva ugualmente un figurone.

"Dissi ai miei genitori che sarebbe stato un investimento per il mio futuro, ma in realtà volevo solo godermi gli ultimissimi giochi!"

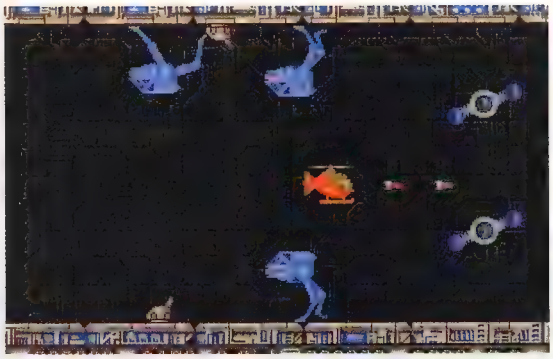
David Jones a proposito del suo Amiga 1000



Il vistoso pannello sulla destra è solo il primo dei problemi della modesta versione per Atari ST.

David pensò seriamente alla proposta, tanto che Hewson arrivò a pubblicare schermate del gioco in lavorazione sulle pagine di un numero di Popular Computer Weekly risalente all'ottobre 1987, con tanto di rossissimo sprite principale disegnato da Steve Hammond (Tony concettualizzò un gran numero di astronavi prima di decidersi riguardo il modello definitivo) e del logo Acme Software in bella vista. Tuttavia la sua risposta fu negativa: se il gioco per cui stava passando notti insonni si sarebbe limitato a diventare la conversione di un titolo già abbondantemente conosciuto, il ritorno di soldi e fama sarebbe stato sicuramente limitato, quindi provò a recarsi alla corte di Psygnosis. Dalla Scozia a Liverpool il viaggio fu lungo, ma si rivelò fruttuoso e lo sviluppo fu finalmente messo sui giusti binari, giusto il tempo di cambiare il nome della software house in DMA Design, una sigla che stava per Direct Memory Access e non per Doesn't Mean Anything come scherzosamente riportato ai giornalisti dell'epoca. Anche il progetto cambiò nome, diventando Draconia, e Brian Watson – un compagno d'università di David – venne issato a bordo per occuparsi della versione per Atari ST, una brutta gatta da pelare considerato che il gioco era stato espressamente creato per una piattaforma assai più performante, e questo avrebbe chiesto un robusto ridimensionamento degli asset grafici. Intanto, DMA Design aveva anche trovato il tempo di stabilire una sede operativa in quel di Dundee, strategicamente posta a un tiro di schioppo dal negozio di fish and chips del suocero di David! Per quel che riguarda Draconia, la prossima pubblicazione aveva portato con sé alcuni cambiamenti sostanziali, vedi un sonoro finalmente degno di tale nome grazie al contributo del leggendario David Whittaker, assieme all'ennesimo cambio di nome. Era nato Menace (1988), un gioco che noi di The Games Machine conosciamo bene, dato che intascò un esagerato 99% sulle pagine del terzo numero della rivista. Al netto di eventuali punteggi sballati, si trattava comunque di un titolo importante, capace di mostrava di che pasta fossero fatti i nuovi computer a sedici bit e di far finalmente entrare qualche soldo nelle tasche di David e compagni, che mano a mano iniziarono a concentrare i loro sforzi sulle piattaforme a sedici bit dopo aver concluso gli ultimi progetti ancora in ballo, come la fatidica pubblicazione di Zone Trooper da parte di Russell, che avrebbe successivamente dirottato le sue ab'lità sulla conversione di Menace per MS-DOS. Il gioco successivo avrebbe seguito le orme di Menace, aumentando però la posta in gioco: Blood Money (1989) sarebbe stato una sorta di safari spaziale ambientato sulla superficie di quattro pianeti pullulanti di fauna ostile e avrebbe messo il giocatore ai comandi di altrettanti veicoli. L'ispirazione, come successo per Menace, passava attraverso il colorato e rumoroso mondo delle sale giochi, incarnata nella PCB del

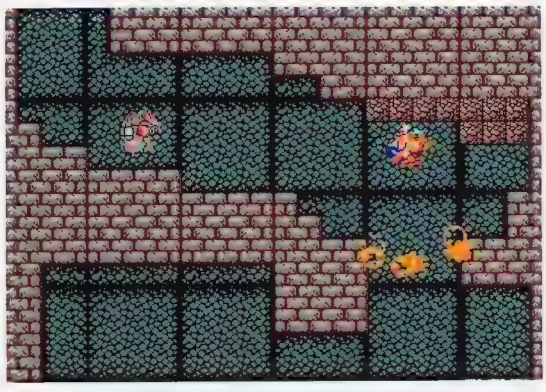
Il nome del gioco era CopperCon1, e sarebbe divenuto il punto di partenza del gigante che oggi conosciamo come Rockstar North



I famosi walker di Blood Money: senza di loro, forse non avremmo mai avuto Lemmings.

Zone Tropper è uno dei progetti curati dai ragazzi che avrebbero formato DMA, prima di subire il fascino di Amiga.

La sede originale di DMA Design, al secondo piano di questo edificio.



È facile notare le similitudini tra Blood Money e Mr. Heli.

giocattoloso Mr. Heli no Daiboken di Irem, ovvero uno dei primi giochi arcade in cui era possibile comprare potenziamenti investendo moneta virtuale. Non era però l'unico elemento preso in prestito, visto che le routine di scorrimento multidirezionale forzato e le fattezze dello sprite principale (opportunamente incattivito) possono essere inequivocabilmente ricondotte al coin-op Irem. Mentre Tony macinava montagne di grafica a ritmi notevoli, David pensò bene di sfruttare il blitter per scatenare il vero potenziale di Amiga con risultati davvero sorprendenti, arrivando a permettersi il lusso di donare al suo gioco un'introduzione da urlo, con un'astronave che attraversa una realistica (beh, si trattava di una comune pietra digitalizzata da Tony, dopotutto) cintura di asteroidi mentre un'impressionate colonna sonora firmata da Ray Norrish spacca gli amplificatori in sottofondo. Il tutto cercando comunque di incrementare le entrate, lavorando alla corte di Psygnosys convertendo Ballystix per diversi formati: Russell, reduce da Menace, si occupò della versione DOS, mentre Mike fu messo al lavoro su quella per Commodore 64, portato all'attenzione del colosso di Liverpool grazie a Talisman, uno sparatutto assai promettente a cui stava lavorando sull'otto bit Commodore, messo assieme sotto forma di demo "prendendo in prestito" degli sprite da Armalyte di Thalamus. Era dunque arrivato il momento per un nuovo gioco, stavolta ispirato a un nemico particolarmente riuscito presente nel primo livello di Blood Money: un "camminatore" meccanico simile agli AT-ST di Guerre Stellari. Sarebbe stato davvero fantastico comandare quel veicolo, magari facendo a pezzi eserciti composti da decine di minuti soldati mandati al massacro contro il piombo di cattivissimi cannoni automatici. E così fu: il fantomatico gioco venne messo in produzione in tempo per l'arrivo di Scott Johnston, l'uomo che avrebbe ideato in futuro l'eccellente Hired Guns, ingaggiato come freelancer direttamente dietro al bancone del MacDonald locale. Questi realizzò un paio di fondamentali animazioni: la prima, basata su una routine 3D scritta da lui, permetteva di animare correttamente la rotazione della testa/torretta del walker e "ricalcare" i fotogrammi in Deluxe Paint. L'altra era focalizzata sugli omini da mandare al massacro contro il gigante d'acciaio, animati in blocchi di 16 x 16 pixel. Secondo Scott non sarebbero potuti essere ulteriormente miniaturizzati, tuttavia Mike Dailly non era d'accordo e, quasi per gioco, investì la sua pausa pranzo per pasticciare sul primo Amiga disponibile, creando una buffa animazione dove gli sventurati – stavolta grandi 8 x8 pixel – venivano fatti a pezzi da cannonate e pesi da dieci tonnellate. Involontariamente ridicoli nella loro serie di decessi, tanto che Russell ebbe un'intuizione geniale...

DMA stava per Direct Memory Access e non per Doesn't Mean Anything come scherzosamente riportato ai giornalisti dell'epoca

A cura di **Daniele "Dan Hero" Dellafrana**

SNATCHER

1988

A CACCIA DI REPLICANTI SIMILI A TERMINATOR GIAPPONESI, IN UN CLIMA DA GUERRA FREDDA. NULLA DI SPECIALE, INSOMMA.

Il Mega CD non ha mai avuto un grande successo come periferica, ma se dovessi per forza trovare una killer application, Snatcher sarebbe il gioco che più si avvicinerebbe a tale definizione. Non è un'esperienza per tutti e sicuramente non lo era nel 1994, anno in cui arrivò per la prima volta in occidente, spinto dal desiderio anelato da Konami di far breccia nel cuore del pubblico internazionale. Questo perché rientra in quella tipologia tipicamente nipponica conosciuta come visual novel, focalizzata sulla narrazione e differente dagli archetipi propri delle avventure grafiche occidentali, definiti dalle opere di Lucasfilm Games e Sierra. Oggigiorno giochi come Phoenix Wright o Danganronpa hanno sdoganato il genere anche qui da noi, ma Snatcher appariva bizzarro da giocare all'epoca, spoglio delle proverbiali cacce al pixel che caratterizzavano le vecchie avventure, tuttavia schiavo di un sistema di controllo ottuso.

SNATCHER RIENTRA IN QUELLA TIPOLOGIA TIPICAMENTE NIPPONICA CONOSCIUTA COME VISUAL NOVEL, FOCALIZZATA SULLA NARRAZIONE E DIFFERENTE DAGLI ARCHETIPI PROPRI DELLE AVVENTURE GRAFICHE OCCIDENTALI

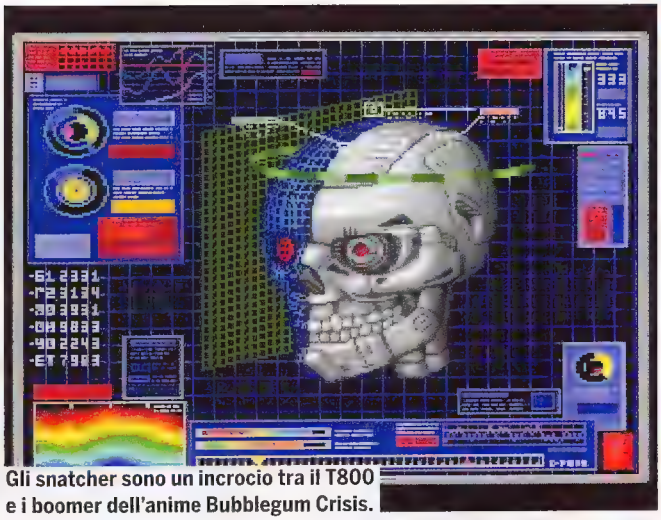
Davanti a una porta il protagonista Gillian Seed non può semplicemente aprirla, ma deve guardarla ed esaminarla più volte finché il gioco non si decide a sb occare qualche ulteriore comando con cui far progredire la storia. Al netto di simili stranezze e di una rigiocabilità praticamente nulla, Snatcher merita una partita in virtù di uno straordinario valore di produzione e di una trama affascinante, caratteristiche che continuano a marchiare a fuoco la produzione di Hideo Kojima fino a ai giorni nostri, come il recente Death Stranding pare confermare.

KONIA WA HURRICANE

Un terzo della popolazione mondiale è stata spazzata via da una misteriosa epidemia, e questo è solo l'inizio. Cinquant'anni dopo, macchine senzienti costituite da un endoscheletro metallico catturano (to snatch) e rimpiazzano personalità chiave, portando avanti le loro misteriose trame nascosti nelle ombre. Per scovarli e "ritirarli" esistono i JUNKER, sbirri del futuro pronti a schivare un raggio laser (gli snatcher sputano energia dalla bocca, come i cattivi del celebre anime

Quel poster di Marylin sarà sostituito da uno di Madonna su Mega CD!

Snatcher non si fa scrupoli nel descrivere scene forti.


Gli snatcher sono un incrocio tra il T800 e i boomer dell'anime Bubblegum Crisis.

LA COSA PIÙ BIZZARRA DI SNATCHER È CHE NON HA UN FINALE, ALMENO INIZIALMENTE

UNCUT, O QUASI

Snatcher si presenta spavaldo sul mercato americano, marchiato come gioco per un'audience adulta dal ESRB grazie ad alcune scene decisamente splatter, tuttavia alcuni tagli sono comunque presenti. Il seno nudo di una snatcher donna viene coperto, così come le viscere di un cane, mentre l'età della figlia di Gibson è portata da 14 a 18 anni, tanto per rendere inoffensive le goffe avance di Gillian. Il cambiamento più divertente è però quello che coinvolge l'eccentrico pubblico del locale Outer Heaven, originariamente mascherato da personaggi del grande schermo come l'alieno di Giger, Cornelius de Il pianeta delle scimmie o Kamen Rider. Su Mega CD, forse per non incorrere in problemi legali, la sequenza viene completamente ridisegnata e gli astanti sono travestiti da classici personaggi Konami come Simon Belmont, Dracula o addirittura Sparkster, reduce dal successo di Rocket Knight Adventure, uscito appena un anno prima sullo stesso Mega Drive.

Bubblegum Crisis) o due pur di combattere gli androidi e scoprire il mistero che li lega al passato cataclisma. In tutto questo, due esseri umani vengono scovati in Siberia, opportunamente criogenizzati e affetti dall'amnesia di rito: dai dati rinvenuti si tratta di Gillian e Jamie Seed, moglie e marito, tuttavia nessuno dei due ricorda nulla dell'altro. L'unica parola che ronza incessante nella mente di Gillian è "snatcher", quindi il nostro si arruola nei JUNKER con la speranza di trovare indizi riguardo al proprio passato, un nobile intento che prenderà rapidamente una svolta sinistra durante la primissima missione sul campo, dove il suo futuro compagno di squadra Jean Jack Gibson verrà trovato decapitato all'interno di una fabbrica abbandonata, reo di aver scoperto qualcosa di troppo importante. Da qui in poi il gioco si focalizzerà sulle indagini di Gillian e su un manipolo di bizzarri personaggi, non ultimo il Metal Gear Mk.2, un piccolo robot senziente che segue ovunque il protagonista, fungendo da videoterminale, computer portatile e indispensabile mezzo per salvare la partita.

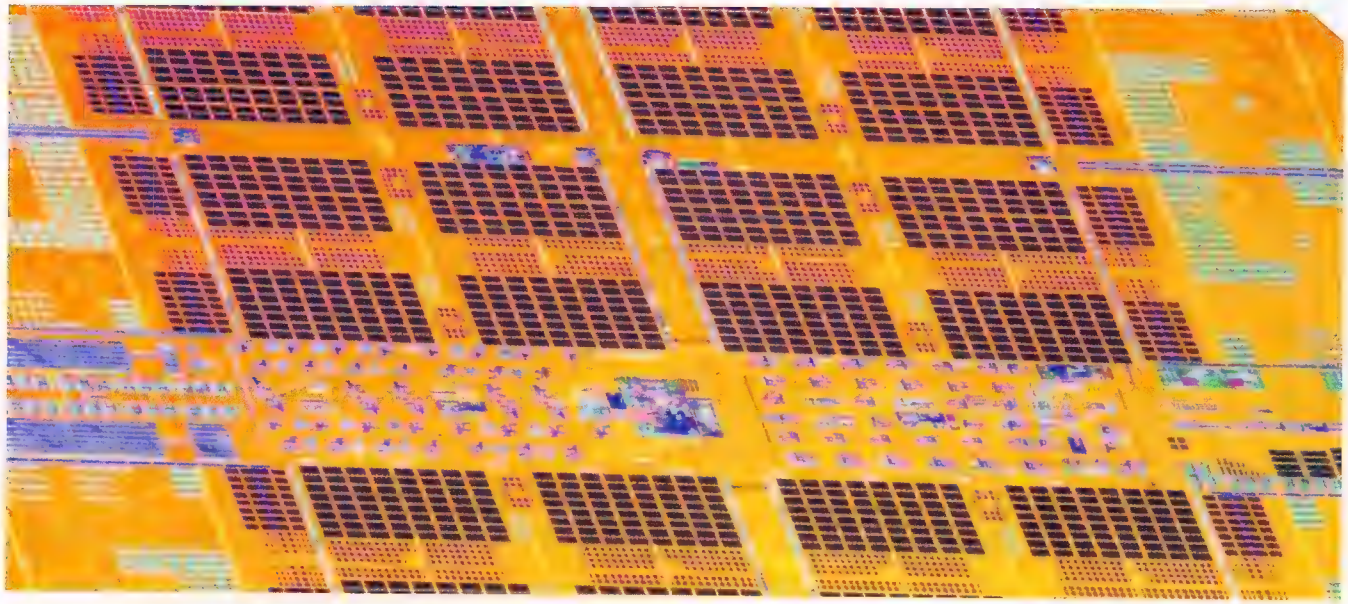
WILD AND SCARRED

L'uso di Metal Gear strizza l'occhio a un filone narrativo caro a Kojima e destinato a venir sfruttato per bene nel seguente Policenauts, ovvero quello dei buddy cop movie: Gillian, nonostante il passato traumatico, è spiritoso e allupato, mentre il piccolo androide rappresenta la metà più seria e dedicata della coppia, pronto a rimettere le indagini in carreggiata quando serve. Come extra, tanto per donare alla vicenda quel pizzico d'azione in più, ogni tanto le indagini cedono il posto a sezioni di tiro a segno contro androidi di varia misura; normalmente si tratta di muovere un mirino all'interno di una griglia composta da nove riquadri e premere fuoco, ma il tutto può essere vissuto con un po' più di pepe sfruttando la Justifier, una light gun venduta assieme alla conversione del gioco Lethal Enforcers, sempre di Konami. La cosa più bizzarra di Snatcher è che non ha un finale, almeno inizialmente. Il gioco debutta nel 1988 su MSX2 e sui computer della linea PC-8801, tuttavia la storia si arresta con un cliffhanger tremendo alla fine del secondo atto. Quando il gioco viene ripubblicato e aggiornato sul Super CD del PC Engine nel 1992, un terzo atto viene aggiunto per donare alla vicenda la dovuta conclusione, ben quattro anni dopo la pubblicazione originale; fortunatamente, questo elemento viene conservato nella versione occidentale su piattaforma SEGA. Si tratta di una sequenza piuttosto contenuta, dove si gioca pochissimo e si sorbisce un letale spiegone dalla durata considerevole in perfetto stile Kojima, ma almeno la storia raggiunge un finale soddisfacente dove tutti i nodi vengono al pettine e l'origine delle macchine è smascherata. ❑

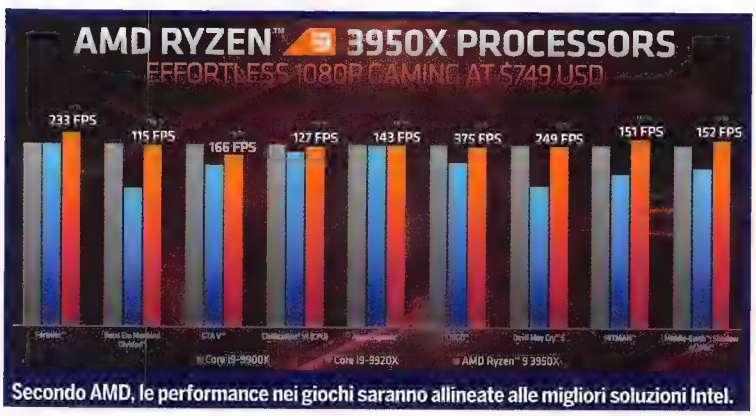
A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

AMD A TUTTO CAMPO!

Per questo Natale, AMD sembra avere novità in serbo per tutti: dal giocatore occasionale al professionista della grafica.



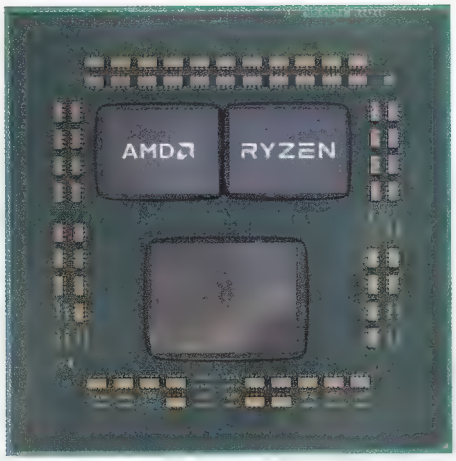
Non c'è dubbio che sia un periodo d'oro per AMD. Il nostro opinabilissimo entusiasmo per i processori Ryzen e Ryzen Threadripper, evidentemente, sembra aver contagiato in qualche modo l'intero mercato, che ha reagito piuttosto positivamente alla novità. Secondo una stima recentemente rilasciata da Mercury Research, al netto del settore IoT (Internet of Things), AMD è riuscita a crescere in tutti i mercati di quasi un punto nell'ultimo trimestre, raggiungendo il 4,3% nel settore dei server, il 18% in quello dei computer desktop, il 14,7% nel settore mobile e il 15,8% in quello dei thin client, con la considerevole media del 14,6%, il risultato migliore dalla fine del 2013. E mentre siamo ancora in trepidante attesa per sapere di più sull'architettura che caratterizzerà la grafica della PlayStation 5, AMD sembra del tutto intenzionata a fare proprio anche il mercato dei PC ad altissime prestazioni, quello che un tempo era rigorosamente riservato alle più potenti e costose soluzioni marchiate Intel.



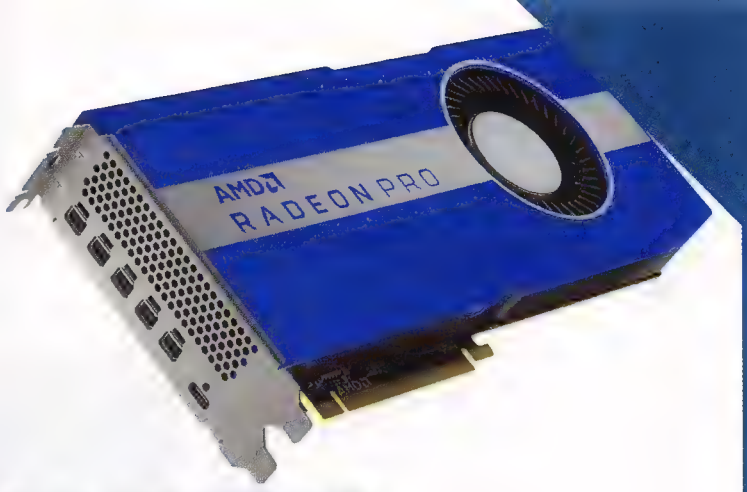
Secondo AMD, le performance nei giochi saranno allineate alle migliori soluzioni Intel.

16 CORE "DEMOCRATICI"

La prima novità non riguarda il settore enthusiast, ma quello che riguarda più da vicino la maggior parte di noi, il mainstream. Quello, per capirci, a cui sono dedicate le CPU Ryzen delle serie 5, 7 e, più di recente, 9. La scorsa estate abbiamo avuto il piacere di provare il Ryzen 9 3900X, con tutta la potenza dei suoi 12 core e 24 thread, e oggi, in pieno rispetto della timeline che la stessa AMD ci aveva anticipato, è arrivato il momento di cedere il passo alla nuova CPU top di gamma, il Ryzen 9 3950X, dotato di 16 core 32 thread. Per questo settore del mercato, si tratta di una tappa di grande valore simbolico: fino a pochi anni fa era già tanto disporre di un processore con 4 core e 8 thread. Soltanto due anni fa AMD raddoppiò le carte in tavola con i suoi primi processori Ryzen 7 a 8 core e 16 thread e oggi si raddoppia ancora, abbattendo la barriera che – fino a ieri – divideva il settore mainstream da quello enthusiast e dal mondo dei server. Del resto, la strada verso un'informatica capace di operare sempre più in parallelo era segnata da anni: dovevamo solo aspettare che i produttori di hardware la prendessero con maggiore determinazione. Con i giochi pensati per le CPU octa-core delle console, capaci finalmente di sfruttare tutti i transistor a disposizione e non solo uno o due core come in passato, questo passaggio è fondamentale. Capolavori come Red Dead Redemption 2 dimostrano in modo piuttosto plateale che l'epoca dei quad-core è finita e che al giorno d'oggi sia più avveduto rivolgersi a soluzioni



Il processore Ryzen 9 3950X è composto da due 'die' da 8 core ciascuno, più un modulo per l'I/O.

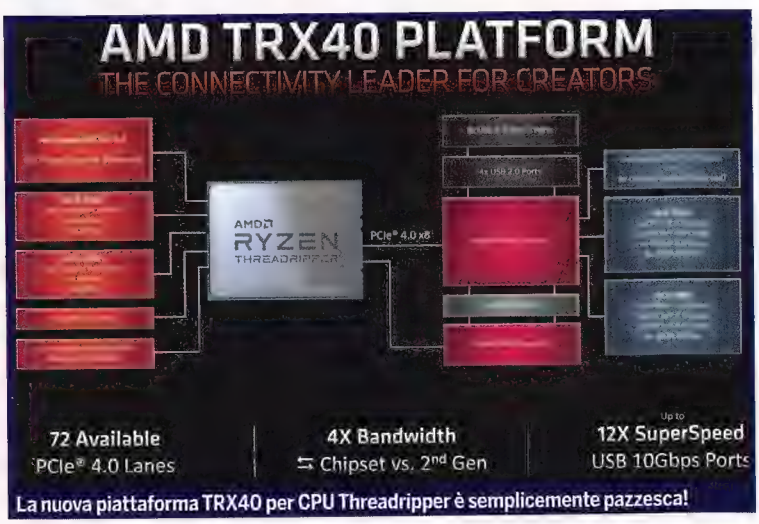


La scheda Radeon Pro W5700, destinata ai professionisti della grafica e alla VR.

più dense, dotate di 6, 8 core o anche di più, meglio ancora se corredate di qualche tecnologia analoga all'Hyperthreading. Averne 16 a disposizione significa aver raggiunto il massimo supportato da diversi programmi (tant'è che il programma AMD Overdrive, sui Threadripper dotati di 24 o più core, permette di "degradare" la CPU portandola a 8/16 per venire momentaneamente incontro ai programmi che non partono), ma anche poter usare il computer per diversi altri compiti mentre si gioca. Pensiamo per esempio all'encoding in tempo reale di una partita e alla trasmissione in streaming della stessa: un'operazione praticamente impossibile se tutti i core sono già impegnati a eseguire il gioco! Ma significa anche potersi dare pesantemente alla virtualizzazione, eseguendo più istanze di Windows o più sistemi operativi contemporaneamente sulla propria macchina (a patto, ovviamente, di avere risorse disco e RAM sufficienti per questo scopo), o moltiplicare ulteriormente la velocità di quei programmi che suddividono il proprio incarico tra tutti i core a disposizione. Tutto questo non ha un costo irrisorio, perché i 790 euro previsti da AMD per questa soluzione non sono pochi, ma sono pur sempre inferiori ai 1280 euro di un Core i9-9920X di Intel, che di core ne ha "soltanto" 12.

THREADRIPPER, TERZA VERSIONE

Coloro che, invece, non amano scendere a compromessi e spenderebbero qualunque cifra pur di avere il massimo, troveranno nei nuovi Ryzen Threadripper di terza generazione un'opzione da valutare con estremo interesse. Basati anch'essi sull'architettura Zen 2 dei processori Ryzen 3000 e degli ultimi Epyc per server, i nuovi Threadripper 3960X e 3970X disporranno rispettivamente di 24 e di 32 core con SMT (saranno quindi in grado di eseguire rispettivamente 48 e 64 thread contemporaneamente), esattamente com'è accaduto per i modelli di punta della seconda generazione, ma si presentano con diverse novità: frequenze più alte (3,8 e 3,7 GHz, capaci però entrambi di raggiungere i 4,5 GHz in modalità turbo), processo produttivo rinnovato (7 nanometri invece di 12), ma soprattutto con un nuovo socket e una nuova piattaforma, la TRX40, caratterizzata dalla presenza di ben 88 (ottantotto!) linee PCI Express 4.0. Secondo AMD, che ha già comunicato i risultati di alcuni bench interni – e che, come tali, vanno sempre presi con le pinze – le due soluzioni saranno veloci fino al 54% e al 90% in più di un Core i9-9980XE (1.100 euro) e, per tanto, costeranno anche più cari: 1400 e 2000 dollari. Considerando che alcune linee PCI Express sono riservate, il chipset TRX40 metterà a disposizione dell'utente fino a 72 linee PCI Express 4.0, fino a 12 porte USB 3.2 da 10 Gbps, con un guadagno complessivo dell'ampiezza di banda pari a 4 volte rispetto a quella della precedente generazione. Ora, a cosa possa davvero servire tutto questo ben di Dio non è dato saperlo, ma è sicuro che la nuova piattaforma sarà in grado di regalare (beh, non proprio, visto quello che costerà...) grandi emozioni a chi deciderà di adottarla.



La nuova piattaforma TRX40 per CPU Threadripper è semplicemente pazzesca!

PER GLI SVILUPPATORI

Ci sono novità anche nel campo della grafica professionale. AMD ha infatti deciso di rilasciare la versione PRO delle sue Radeon RX 5700, chiamate in questo caso Radeon Pro W5700. Le caratteristiche tecniche sono sostanzialmente le stesse, con l'utilizzo di una GPU Navi 10 e dell'architettura RDNA a 7 nanometri, 2.304 core suddivisi in 36 compute unit, 6 GB di memoria GDDR6 e ampiezza di banda da 448 GB/s. Ciò che cambia rispetto alla versione consumer, ovviamente, è l'indirizzo professionale dei driver a supporto (ottimizzati per il software di modellazione, rendering e animazione) e la configurazione delle uscite video. La W5700 permette di allacciare fino a 6 monitor e dispone di cinque uscite DisplayPort e di una porta USB di tipo C, pensata principalmente per i caschetti della realtà virtuale. La scheda permette di utilizzare diverse risoluzioni grafiche fino a 8K e garantisce performance fino al 40% superiori rispetto alla precedente WX8200 (basata sull'ultima iterazione della vecchia architettura GCN), allineandosi alle performance delle concorrenti Quadro RTX 4000 di Nvidia. Il maggiore punto di forza? Per AMD sarà il prezzo contenuto che, però, al momento di mandare in stampa questo articolo non era stato ancora annunciato. ■

BELLA E COMPATIBILE CON TUTTO
La scheda si presenta sotto forma di una stilosa scatoletta nera con un grosso pomello al centro, circondato da una graziosa luce blu. La Sound Blaster X3 può essere collegata a un PC, a un Macintosh, a una PlayStation 4 o a una Nintendo Switch (ma solo in modalità docked) per mezzo di una porta USB-C. Nella scatola è fornito anche l'adattatore USB-A.

AUDIO "OLOGRAFICO" SUPER X-FI
Il fiore all'occhiello di questa scheda è il supporto per la tecnologia Super X-Fi, capace di migliorare l'ascolto con un apposito DSP (digital signal processor) esaltando selettivamente le frequenze e virtualizzando – all'occorrenza – la presenza di un sistema di casse surround a 7.1 canali, per restituire l'audio avvolgente anche con un paio di cuffie stereofoniche.

IMPREVEDIBILE CON CUFFIE NON SUPPORTATE
La qualità dell'output della modalità Super X-Fi dipende dalle cuffie utilizzate, perché ogni cuffia ha caratteristiche fisiche differenti. Creative offre i profili per una sessantina di modelli (la lista è nella recensione sul nostro sito), ma se le nostre cuffie non rientrano nei profili, non potremo mai essere sicuri al 100% che quello che sentiamo sia ciò che avrebbe voluto Creative.

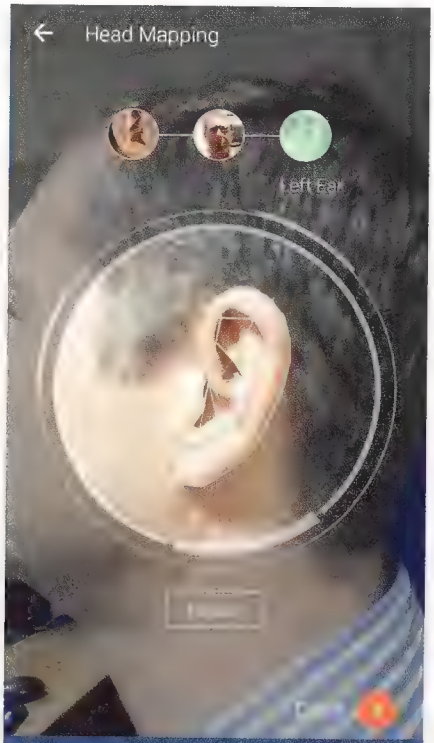
AUDIO PULITO E PROFONDO
La risoluzione del segnale digitale può essere di 16, 24 o 32 bit, mentre la frequenza di campionamento in riproduzione può essere 48, 96 o 192 kHz. Le stesse frequenze possono essere usate in registrazione tramite microfono, ingresso di linea e "what u hear", vale a dire il mixing di tutte le sorgenti correntemente attive, con risoluzione di 16 o 24 bit.

SOUND BLASTER X3

Produttore: **Creative** Prezzo: **€ 125**
Internet: **it.creative.com/p/sound-cards/sound-blaster-x3**

Creative, pioniera nel campo delle schede audio, ci ha lasciato in prova uno dei suoi ultimi prodotti, il modello esterno Sound Blaster X3, che si collega al PC (ma anche a un Macintosh, a una PlayStation 4 o a una Switch in modalità docked) per mezzo di una porta USB. La sua caratteristica principale è il supporto della tecnologia Super X-Fi, che permette di simulare in modo incredibilmente realistico la presenza di otto diffusori nella stanza in cui siamo, sfruttando però le caratteristiche fisiche delle nostre orecchie e quelle delle cuffie che utilizziamo. Per questa ragione bisogna armarsi di smartphone, scaricare l'app di controllo Sound Blaster Command, chiedere assistenza a una persona lì nei pressi e farsi fotografare, quindi creare un profilo sui server di Creative con le nostre caratteristiche morfologiche e specificare marca e modello delle nostre cuffie. I risultati sono a dir poco strepitosi. Ma che fare se non abbiamo un modello supportato? Non c'è dubbio che i profili siano differenti: basta cambiarli mantenendo lo stesso paio di cuffie per ottenere l'enfasi di frequenze completamente diverse! Non resta quindi che sperare nella fortuna e usare uno dei due profili "generici" per cuffie aperte e chiuse, oppure provare tutti i profili disponibili nella speranza di trovarne uno che ci aggradi più degli altri, senza tuttavia avere la matematica certezza che sia l'opzione più "giusta in assoluto". In compenso, l'uso con gli altoparlanti surround non comporta alcun genere di difficoltà. La scheda prevede un collegamento ottico-digitale S/PDIF in uscita e diverse porte analogiche: quattro uscite per le casse (fronte, laterale, retro, centro+subwoofer) e, sul lato opposto, un ingresso di linea e un'uscita per le cuffie. Possiamo accedere a tutte le funzioni principali direttamente coi tre pulsanti sulla plancia e agire sul volume grazie allo stilosissimo pomello centrale, mentre per accedere alle funzioni avanzate di configurazione e di equalizzazione occorre installare il software Sound Blaster Command per il proprio sistema operativo. Da notare che sulle console PS4 e Switch le funzioni della scheda sono limitate, e l'unico modo per controllarle oltre ai pulsanti è l'app per telefoni cellulari.

8.6

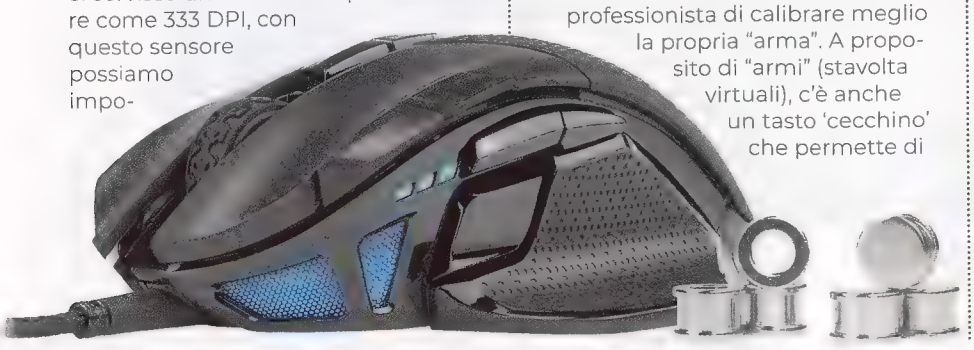


L'audio prodotto dalla scheda è personalizzato in base alla forma di cranio e orecchie. Ammettiamo il nostro scetticismo iniziale ma... funziona veramente!

NIGHTSWORD RGB

Produttore: **Corsair** Prezzo indicativo: **€ 79** Internet: **www.corsair.com/it**

Il Nightsword è un parente stretto degli altri due mouse, prodotti da Corsair, di cui vi abbiamo già parlato di recente, l'Ironclaw RGB Wireless e il Glaive RGB Pro. Condivide con loro la maggior parte delle caratteristiche di base, come la forma anatomica e il sensore PWM3391 prodotto da Pixart, in grado di operare da un minimo di 100 a ben 18.000 (diciottomila) punti per pollice, con passo 1. Questo significa che, se per qualunque motivo, ci servisse una sensibilità particolare come 333 DPI, con questo sensore possiamo impostarla. Il Nighsword può registrare movimenti lunghi fino a 400 pollici (circa 10 metri) al secondo e la particolarità di questo dispositivo è che, sul fondo, presenta un vano esagonale in cui è possibile riporre fino a sei cilindretti da 2,8 o da 4,5 grammi (ce ne sono tre e tre nella scatola), passando da un peso minimo di 119 grammi a un massimo di 141. I 22 grammi in più che influiscono sulla resistenza e sull'attrito con la superficie, durante il movimento, e consentono al gamer professionista di calibrare meglio la propria "arma". A proposito di "armi" (stavolta virtuali), c'è anche un tasto 'cecchino' che permette di attivare istantaneamente una bassa risoluzione del sensore, ottenendo in questo modo un movimento lento ma assolutamente preciso. Una chicca utile con gli sparatutto, ma anche con tanti strumenti dei programmi di grafica. Un mouse davvero eccellente che trascende l'utilizzo ludico. Il software di personalizzazione è a dir poco eccellente: completo in ogni sua parte e facile da usare, permette di realizzare fino a sei profili e di memorizzarne tre direttamente sulla periferica.



8.4

- Da 100 a 18.000 punti per pollice di assoluta precisione, con passo 1.
- Software di impostazione a dir poco eccellente.
- Possibilità di variare il peso del dispositivo, utile per i perfezionisti.
- Amplia e completa la linea di mouse da gamer di Corsair.

RIG 700 HD WIRELESS

Produttore: **Plantronics** Prezzo indicativo: **€ 129**
Internet: **www.plantronics.com/it/it/product/rig-700hd**

Il passaggio verso il wireless è ormai un must per tutte le periferiche. Nelle cuffie, tuttavia, la tecnologia deve andare di pari passo con la qualità audio, il peso ridotto e la durata della batterie.
RIG 700 HD di Plantronics riescono bene a soddisfare tutti i requisiti, primo fra tutti la qualità audio. La resa è ottima, al pari di altri modelli a filo come RIG 500 o 800. Sia alle alte, sia alla basse frequenze non abbiamo rilevato distorsioni. Indossarle è un piacere, anche per diverse ore consecutive. Il risultato ottenuto arriva sia dal peso contenuto, circa 240 grammi, sia dai cuscinetti auricolari utilizzati. Parte del merito deriva anche dalla struttura plastica utilizzata che, però, può sembrare un po' delicata. All'atto pratico, invece, si è dimostrata abbastanza solida e robusta. L'isolamento dal rumore esterno è molto valido. Le cuffie sono molto versatili nell'utilizzo: il microfono unidirezionale è rimovibile, il volume facilmente controllabile e la ricarica è comoda. Le RIG 700 sono nate per abbinarsi ai videogame: presentano un effetto surround buono (Windows Sonic), con una risposta in frequenza molto valida tramite un driver da 40 mm capace di fornire dettagli audio non percepibili con casse acustiche, soprattutto nei bassi. Nei momenti di svago, magari ascoltando musica o vedendo un film, le RIG 700 hanno fornito una risposta ottima, quasi inaspettata. Dopo averle provate per alcuni giorni possiamo confermare che si tratta di un buon prodotto con una durata della batteria soddisfacente per coprire l'intera giornata. Alla chiusura dei lavori è meglio metterle in carica per il giorno successivo. La stessa qualità audio e di usabilità è disponibile anche sui modelli RIG 700 HS per Playstation, e RIG 700 HX per Xbox.

8.8

- Design ultraleggero grazie alla struttura interamente in plastica.
- Comfort ottimo: nessun affaticamento anche dopo ore d'uso.
- Stupisce per la sua risposta ai bassi/alti molto nitida.
- La durata della batteria è di circa 10 ore: un valore medio.

VRR UNIVERSALE, FINO A 165 HZ
Il VG27AQ supporta le tecnologie Variable Refresh Rate FreeSync (AMD, Intel) ed è anche classificato "G-Sync Compatibile": in altre parole, non ha i circuiti originariamente previsti da Nvidia per G-Sync, ma le sue caratteristiche lo rendono ufficialmente adatto e il G-Sync si può attivare, e usare con successo fino a 165 Hz, sulle schede GeForce che lo prevedono.

MINIMALE, MA FUNZIONALE
Nessuna strana illuminazione davanti o dietro, nessuna difficoltà a montare la base, ma lo schermo si alza, si abbassa e ruota tranquillamente di 90° (tilt), per cui possiamo usarlo anche in modalità verticale. Tutti i comandi sono posizionati sul retro, lungo il lato destro dell'apparato, e sono facilmente accessibili. Un plauso per la cornice ai bordi, spessa solo un centimetro.

EXTREME LOW MOTION BLUR
Il monitor di ASUS permette di attivare la tecnologia ELMB, per ridurre le sfocature durante il movimento, anche quando la modalità VRR (FreeSync o G-Sync) è attiva, un pregio che la distingue da soluzioni di altre marche che, però, funzionano soltanto a frame rate fisso. È realmente usabile, però, solo con frequenze superiori agli 85 Hz e ottimale oltre i 100 Hz.

NIENTE LOCAL DIMMING
Il monitor accetta e interpreta il segnale HDR10 ma, essendo privo della capacità di oscurare solo parti selettive del pannello, non può offrire davvero l'high dynamic range. Attivandolo, quindi, non vedrete sostanziali cambiamenti.

TUF GAMING VG27AQ

Produttore: **ASUS** Prezzo indicativo: **€ 569** Internet: **www.asus.com/Monitors/TUF-Gaming-VG27AQ/**

Innamorarsi del monitor TUF Gaming VG27AQ è facile: basta tirarlo fuori dalla scatola, ove è riposto con la staffa già montata e in posizione "tilt", e montare la base sottostante con un semplice giro di vite. Una volta posto sulla scrivania, lo schermo si presenta in tutta la sua essenza, senza fronzoli, senza inutili lucette colorate qua e là, ma anche senza commodity utili come le porte USB (a cui può essere sempre utile collegare qualcosa, dagli headset ai cellulari in carica), o come un appoggio retrattile per le cuffie. Lo colleghi, lo accendi e... bam! Un'immagine ampia e pulita del desktop di Windows si presenta in tutta la bellezza dei suoi 2560x1440 pixel, rappresentando subito un evidente miglioramento per chi è abituato al Full-HD. Se volessimo riassumere in due sole parole questo prodotto, useremmo queste: utile ed essenziale. Ha esattamente quello che serve davvero a un giocatore: due porte HDMI 2.0 e una DisplayPort 1.2, riceve – anche se non può visualizzare davvero – il segnale HDR10 ma, soprattutto, mette a disposizione il framerate variabile sia ai possessori di schede Radeon (con FreeSync), sia a quelli di schede GeForce (essendo certificato G-Sync compatibile da Nvidia), accettando frequenze di ingresso da 48 a 144 Hz che, tramite overclock (c'è una semplice opzione da attivare nell'OSD) si possono estendere fino a 165 Hz, ma solo tramite ingresso DisplayPort. E poi ci sono i preset, sempre graditi, per modificare le impostazioni del pannello in base all'uso e ai giochi preferiti. Sfiziose anche le utility GamePlus (Crosshair, Timer, FPS Counter, Display Alignment, Sniper). La risposta G2G del pannello IPS di 5 ms è ottima, l'input lag ridotto ai minimi termini, e l'aberrazione cromatica dovuta all'angolo di visuale praticamente inesistente. Ma la sua caratteristica migliore è costituita dalla possibilità di attivare la tecnologia ELMB in combinazione con Free e G-Sync: si tratta di una vera novità nel settore, visto che solitamente le tecnologie analoghe funzionano soltanto a un numero fisso di Hz, ma va usata solo con le frequenze più elevate per essere apprezzata. Con i giochi è spettacolare e, una volta usciti al desktop, possiamo andare avanti a usarlo senza problemi anche con i programmi di grafica, visto che copre al 100% lo spazio colore sRGB e supera l'80% dello spazio AdobeRGB. La massima luminosità dichiarata è 350 cd/m² e lo schermo dispone di preset che vanno a modificare il punto del bianco per ridurre, all'occorrenza, le famigerate "luci blu".

UN MONITOR DESTINATO AI VIDEOGIOCATORI: POCHISSIMI FRONZOLI MA GRANDE QUALITÀ VISIVA

8.6

BASILISK ULTIMATE & X HYPERSPEED

Razer Basilisk X HYPERSPEED **€ 69,99**
Razer Basilisk Ultimate **€ 169,99** con Razer Mouse Dock: **€189,99**

Entrambi i mouse Basilisk fanno parte della famiglia dei prodotti wireless di Razer e dispongono di HyperSpeed, la tecnologia che assicura una rapidità del 25% maggiore rispetto a ogni altra tecnologia similare pensata per il gaming, così da offrire elevate velocità di trasmissione per registrare movimenti e clic istantaneamente. Inoltre, grazie all'Adaptive Frequency Hopping la connessione wireless risulta assolutamente priva di lag.

RAZER BASILISK ULTIMATE

Razer Basilisk Ultimate è dotato del Focus+ Optical Sensor da 20.000 DPI. Oltre alle specifiche attualmente più elevate sul mercato, dispone di nuove funzionalità intelligenti come Smart Tracking, Asymmetric Cut-Off e Motion Sync per una maggiore precisione di tracciamento. Switch ottici migliorano rapidità e affidabilità in quanto non richiedono alcun contatto fisico per inviare segnali elettrici al PC, fanno venire meno l'esigenza di debounce delay eliminando eventuali effetti corrosivi. Razer Basilisk Ultimate permette di registrare fino a cinque profili di memoria, in modo che i gamer abbiano accesso immediato alle proprie impostazioni personali ovunque si trovino. Grazie a una efficienza energetica wireless ottimizzata, il mouse può operare al massimo delle prestazioni fino a 100 ore consecutive. Basilisk Ultimate è stato migliorato con piedini in PTFE più lisci per aiutare a eseguire rapidi movimenti. Il mouse è in bundle con il Razer Mouse Dock che indica il livello di carica della batteria. È inoltre possibile utilizzare il mouse in modalità cablata con il cavo Razer Speedflex incluso. Ultimate dispone di ben 11 pulsanti programmabili, tra cui la paletta multifunzione per consentire ai giocatori di spaziare tra funzionalità e impostazioni di gioco in modo rapido e semplice. Il dispositivo presenta 14 zone di illuminazione Razer Chroma RGB con ogni LED programmabile individualmente in Chroma Studio. Per un'esperienza tattile personalizzata, è infine possibile regolare la resistenza della rotellina di scorrimento in base alle proprie preferenze tramite un pannello posto sotto il mouse.

RAZER BASILISK X HYPERSPEED

Razer Basilisk X HyperSpeed assicura una precisione che non conosce limiti, con funzionalità premium al miglior rapporto qualità-prezzo. Il mouse integra Razer HyperSpeed Wireless per prestazioni ancora più rapide senza cavo e lo stesso sensore ottico 5G da 16.000 DPI del famoso Razer DeathAdder Elite. Inoltre, offre la possibilità di connettersi via Bluetooth, con una durata della batteria estesa fino a 450 ore, la più alta tra tutti i mouse da gioco wireless sul mercato. Grazie a 6 pulsanti programmabili e DPI Storage integrato, i giocatori sono in grado di portare ovunque le proprie impostazioni senza necessità di software.

VIPER ULTIMATE

Razer Viper Ultimate **€ 139,99**
Razer Viper Ultimate e Razer Mouse Dock **€ 159,99**

Il mouse definitivo per gli eSport. Ecco come si presenta il Viper Ultimate. Dotato della nuova tecnologia wireless Razer HyperSpeed e di un Focus+ Optical Sensor intelligente proprietario, Viper Ultimate crea i nuovi standard per quel che riguarda precisione e velocità. Tra i più leggeri sul mercato (solo 74 grammi), è dotato dei famosi Optical Switch di Razer. Privo ora del cavo, presenta prestazioni wireless più rapide (+25%) e affidabili per soddisfare le esigenze del gaming competitivo. L'Adaptive Frequency Hopping migliorato di HyperSpeed aiuta a mantenere una connessione wireless priva di lag, mentre il consumo energitico è stato ridotto del 25%, cosa che porta a 70 le ore di gioco senza ricarica. Razer Viper Ultimate è dotato di un nuovissimo e innovativo sensore, il Razer Focus+ Optical Sensor e non mancano nuove funzioni come Smart Tracking (calibrazione automatica a seconda della superficie di gioco), Asymmetric Lift-Off (regolazione della distanza di spegnimento) e Motion-Sync (invio delle informazioni a intervalli esatti). In uno chassis solido e ambidestro, grazie a Razer Synapse 3 è possibile riconfigurare 8 pulsanti programmabili, assegnare macro o funzioni secondarie e salvare tutte le configurazioni in uno dei 5 profili integrati.

INFORMAZIONE PUBBLICITARIA

JINGLE BELLS, JINGLE BELLS, JINGLE ALL THE OGGETTI TECNOLOGICI DI VARIA NATURA, DUBBIA UTILITÀ, MA INNEGABILE COOL FACTOR!

PROIETTORE DA GIOCO

■ EF-100W/B ■ Epson ■ € 949 ■ epson.com

Non costa poco e lo sappiamo: 950 euro sono sempre una cifra importante. Ma se volete farvi un regalo molto diverso dal solito e, in casa, avete un bel muro bianco che non vi spiacerebbe utilizzare in modo scenografico e divertente, perché non investirli in un simpatico videoproiettore? L'EF-100W/B (in base al colore bianco o nero della scocca) è uno dei più piccoli proiettori laser 3LCD al mondo: il suo lato superiore misura solo 23 centimetri, non richiede particolari competenze per l'installazione, può poriettare in qualsiasi direzione – perfino sul soffitto – e raggiungere una diagonale di ben 150 pollici alla risoluzione di 1280x800 pixel (non un Full-HD, quindi, ma con una qualità visiva pur sempre notevole). Dotato di un ingresso HDMI 2.0 e di una luce da 2000 lm, questo dispositivo è estremamente silenzioso (la ventola produce solo 26 dB di rumore, meno di una scheda video) e pesa meno di 3 Kg, può dunque essere anche trasportato con facilità. L'EF-100W/B è dotato di connettività Bluetooth e si può collegare facilmente agli speaker wireless. ■

■ T100 ■ Creative ■ € 119 ■ it.creative.com

L'ALTA FEDELTÀ DA SCRIVANIA

Avete comprato il videoproiettore qui sopra e, adesso, vi serve anche un bel paio di casse stereo con cui migliorare l'audio? Creative ha la soluzione per voi. I suoi nuovi altoparlanti T100 sono infatti pratici, potenti (40 Watt RMS con picchi fino a 80), facili da usare e molto, molto stylish! L'aspetto minimalista e le dimensioni compatte non vi traggano in inganno: oltre al classico ingresso stereofonico, con cui è possibile collegarsi a qualsiasi cosa, le casse supportano anche la connettività Bluetooth 5.0 e possono quindi funzionare con qualsiasi dispositivo compatibile, smartphone in primis. E non è neanche necessario collegarle a una sorgente per sentire la musica: basta una bella chiavetta USB piena di file in formato FLAC o MP3, e a leggerla ci pensano loro. ■

Per le pulizie di primavera siamo ancora fuori stagione, ma se vogliamo fare un regalo davvero utile a chi si occupa normalmente di tenere in ordine la casa, la nuova scopa elettrica POWERstick Jet di Samsung è davvero insuperabile. Dotata di un sistema di filtraggio HEPA a 5 livelli, di una potenza di aspirazione fino a 200W e di una batteria ricaricabile da 3000 mAh che permette l'uso continuativo dell'elettrodomestico per un'ora, la POWERstick Jet dispone di una serie di accessori adatti a ogni superficie, ed è la prima scopa elettrica senza filo dotata di un accessorio perfetto per lucidare le superfici in legno. E se vogliamo tenere sott'occhio il programma di aspirazione e lo stato del filtro e della spazzola, possiamo osservare il suo comodo display. ■

SAMSUNG PULIZIE

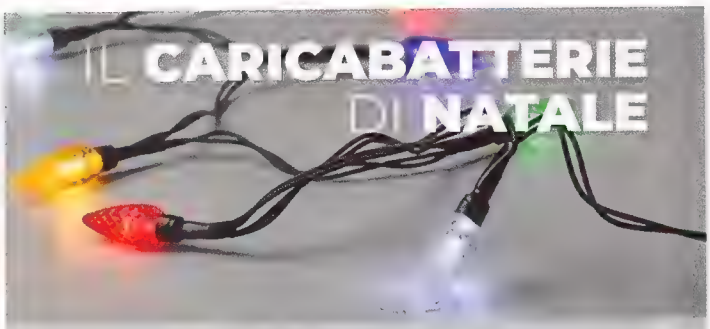
■ POWERstick Jet ■ Samsung ■ € 479 ■ samsung.it

CLACSON PER CICLISTI

■ MinimalX Horn ■ Urban & Hawk ■ € 25 ■ urbanandhawk.com

Gli amanti delle biciclette ritengono (non hanno tutti i torti...) di essere un po' bistrattati da questa rubrica. Ma siccome ai ciclisti vogliamo bene (soprattutto a quelli che usano la bici per andare a comprare TGM), abbiamo pensato di proporre questo fantastico accessorio per la loro sicurezza. Come recita la sua pagina web, "gli automobilisti reagiscono istintivamente a un suono a loro familiare, per avvertire i pericoli" e, se al posto di un misero campanellino, montassimo sul manubrio un clacson vero e proprio, sicuramente reagirebbero diversamente alle nostre segnalazioni! Piccolo ma estremamente potente, l'Horn MinimalX è impermeabile, si ricarica ogni sei mesi, pesa solo 40 grammi, ma strombazza come un clacson a 125 decibel! Mai più senza! ■

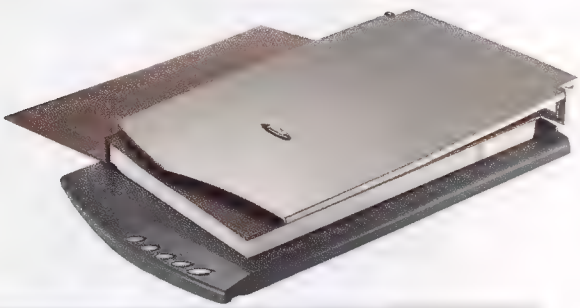
IL CARICABATTERIE DI NATALE



■ Christmas Lights Phone Charger ■ Yage Tale ■ € 4 ■ amazon.it

Visto il periodo, non potevamo certo ignorare un prodotto come questo. A Natale tutti si preoccupano dei regali da fare agli altri, ma TGM intende occuparsi anche del vostro legittimo edonismo: in fondo, dopo tanta generosità, mica vorrete privarvi di una piccola soddisfazione personale, o no!? E allora, basta con il grigiore dei normali cavi USB: con il favoloso Christmas Lights Phone Charger reperibile su Amazon (con prezzi che variano tra i 4 e i 15 euro) potrete caricare il vostro iPhone o il vostro Galaxy S10 con tanta tanta tanta atmosfera natalizia! Disponibile in doppia versione, per iPhone e per cellulari Android. ■

PER **SCANDIRE** E **BASTA**



■ OpsticSlim 2610 ■ Plustek ■ € 79 ■ plustek.com/ita

"Che teneri! Li fanno ancora!". Mi è capitato di esprimere questa nostalgica ma un po' infelice considerazione proprio qualche giorno fa, non di fronte allo scaffale su cui erano riposte le nuove versioni dei Furby, ma proprio davanti a una coppia di scanner piani che, all'Unieuro, faticavano a farsi notare in mezzo a mille stampanti multifunzione. È quindi con una certa emozione che vi parlo dell'OpticSlim 2610 di Plustek, un nuovo scanner piano dotato di 5 pulsanti, funzione di scansione semplificata e risoluzione fino a 1.200 punti per pollici che, oltre a digitalizzare le pagine, è capace anche di interpretarle tramite OCR e/o trasformarle direttamente in comodi file PDF. Ottimo anche per le dimensioni compatte, questo scanner usa la porta USB anche per l'alimentazione. ■

GLI **AURICOLARI** PER IL **GAMER**

■ ROG Cetra ■ Asus ■ € 110 ■ asus.it

L'uso di un headset vi infastidisce perché, per quanto vi sforziate, le cuffie on-ear continuano a sembrarvi enormi? Giocate spesso con il cellulare o con il tablet e, in tutta sincerità, ritenete che sia piuttosto ridicolo andare in giro con due padiglioni auricolari e un microfono più grossi del dispositivo con cui giocate? E allora ASUS ha la risposta per voi: ROG Cetra, un paio di auricolari con connettore USB-C (attenzione!) dotato di microfono, logo illuminato, bassi profondi e un intero set di gomme e gommini di ricambio, con cui è possibile personalizzarli esattamente come ci pare e piace! Tra le caratteristiche più interessanti, la compatibilità con qualsiasi dispositivo USB-C e la possibilità di rimuovere il rumore ambientale. ■

PASTOR'S LIFESTYLE

Lo sappiamo molto bene: avete sentito parlare di oggetti di lifestyle, dubbia utilità e "innegabile cool factor" già nelle due pagine immediatamente precedenti. Ma le medesime avevano un solo difetto: non erano curate dal Pastore. Così, visto che è Natale e il Pastore non ha nessun altro che "meriti" di ricevere regali, ha selezionato e recensito per voi alcuni oggetti dal regalare al vostro PC. E poi diteci che non siamo "professionaaaali". ❑

Noi Bovas

ACCESSORIO ASPIRABRICIOLE PER LA TOELETTA DELLA TASTIERA

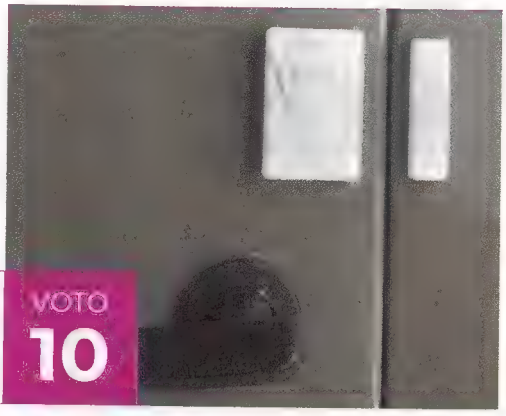
VOTO **8.5**

TECNICAAAA 8
SCATOLAAAA 9
ESTETICAAA 8
PERFORMAAAANS 7

Tutti noi asoc... derelit... appassionati di informatica sappiamo molto bene come sia la vita a stretto contatto con il computer. Si comincia a navigare su Internet, a giocare a un MMORPG, o a sviluppare le proprie applicazioni fortemente parallelizzate per cluster di calcolo paralleeeloooo, e si finisce col passare tutto il proprio tempo davanti al PC: si mangia, si beve, si dorme accanto alla tastiera e, la medesimaaaa, si riempie inesorabilmente di briciole e piluuuucchiiii. E come si fa ad aspirare dalla tastiera tutto questo schifezzame? Ovviamente non si puòooo, perché la forte aspirazione rischierebbe di portare con sé anche i cappelletti delle tastiere meccaaaanicheee, e l'uso di un soffione spargerebbe le briciole dappertuuuttoooo. Ma oggi non è più un problema, perché con il fantastico Accessorio aspirabriciole reperibile su Amazon e Dmail, è possibile tirare su tutto lo schifo senza rovinare la tastieeeraaaa, e vi dirò di più: io lo uso anche sulle ventole dei processoooriii, così pulisco anche la CPU e la scheda viideoooo. Beeeeellooooo!

ALLARME ANTINTRUSIONE DI MOGLI E FIDANZATE PER VISITE A YOUPORN

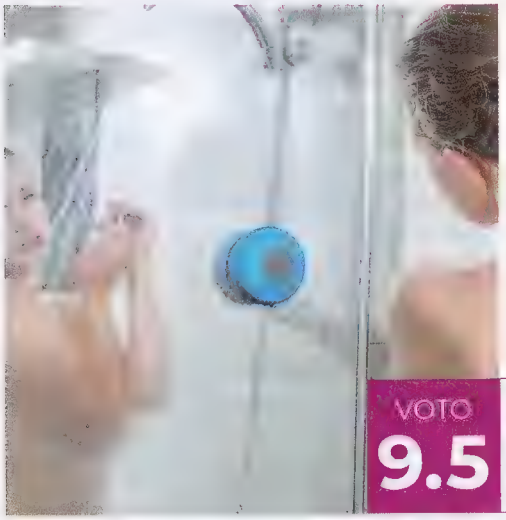
La salvaguardia della propria casa è importaaanteee, ma anche quella della privacy non scheeerzaaa. Come ben sapeeeteee, l'uomo non vive di soli beeenchmaaark e, ogni taaantooo, anch'io faccio riposare almeno uno dei miei server per il calcolo paralleeeeloooo, e lo uso invece per aggiornarmi sulle mode e sulle tendenzeee, in particolare quelle che riguardano la coltivazione dei tuberi, l'allevamento delle roditrici e le tecniche correlaaateee. Il problemaaa, è che le mie intenzioni puramente accademiche vengono puntualmente travisaaaateee, soprattutto quando mia moglie entra nella stanza dei bottoni senza bussaaareee e io, eccessivamente preso dallo studio, non me ne accorgo per teeempooo. Ma, installando un allarme intrusione come quello della foootooo, non dovrete più temere nuuullaaaa: al suo scampanellio, basterà premere Alt+Tab in modo abbastanza leeestooo per evitare schiaffiii, musi e rimbroootiii! Utileeee!!!



TECNICAAAA 10
SCATOLAAAA 7
ESTETICAAA 6
PERFORMAAAANS 10

VOTO **10**

VIVAVOCE E SPEAKER BLUETOOTH WATERPROOF PER DOCCIA



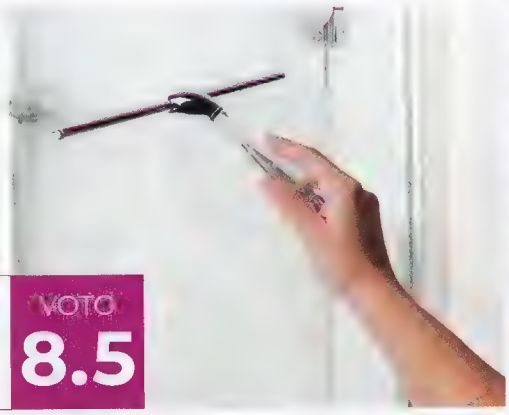
Data la delicatezza delle operazioni svolte dal mio cluster per il calcolo paralleeelooo, impegnato come sapete a macinare benchmark sempre uguali a ogni ora del giorno e della noootteee, ho dovuto rinunciare a qualche prezioso giro di clock per installare un tool di monitoraaaggiooo. Questo tool mi avvisa ogni volta che qualcosa non quadraaaa, inviando un'email ai tecnici della Ditta Airons di Vigevano che, con la massima solerziaaa, provvedono a telefonaaaarmiii. Il problema principale di tutto questoooo, è che mi chiamano sempre nei rari momenti in cui faccio la doooocciaaaaa! Non va beeeneee, non è professionaaaleeee! E così allora io ho deciso di installare questo magnifico appareeecchiooo, che mi permette di fare tante coooseee: 1) mi permette di chiamare in viva voce anche mentre mi sto lavaaandooo; 2) mi mette su le basi del karaoke così posso cantare sotto la doccia in modo più professionaaaaleee; 3) mi permette di vivere più tranquillo perché so che posso sempre rispondere alla Airooons e 4) mi dà un motivo per pubblicare la foto di una donna nuda sotto la doooccia aaaa. Beeeelloooo! Il voto all'esteticaaa si intende solo in abbinamento con la modella sotto la doccia, altrimenti stacca solo la sufficieeeenzaaaa.

VOTO **9.5**

TECNICAAAA 9
SCATOLAAAA 6
ESTETICAAA 10
PERFORMAAAANS 10

ATTREZZO TOTALE PER PULIRE LA VETRINA DEL CASE

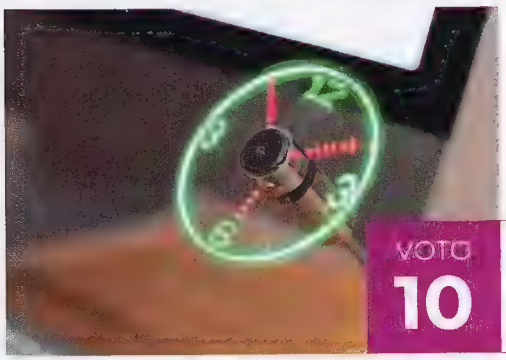
Chi conosce bene il Paoloneeee, sa che in macchina tiene sempre uno di quegli aggeggi per pulire i vetri e che lui, da quando era poco più che un adolescente sciocco e immatuuurooo, ama definire "l'attrezzo totale" in virtù della sua indiscussa utilitàaaa, quando i vetri dell'automobile si appannanooo. In realtàaaa, secondo me lo usava ai semafori per arrotondare lo stipeeendiooo, ma lui continua a negarlo fermameeenteee. Ma bando alle ciance: il fantastico "Pulisci vetri per cristallo box doccia" è in realtà un oggetto indispensabile per noi informaaaticiii, perché ci permette di pulire senza probleeemiii il vetro dei case che vanno di moda al giorno d'oggi. Giàaaa, perché è bello mettere in vetrina la ventola della CPU, la ventola del case, la ventola della scheda video e perfino quella dell'alimentatoooreeee, per far vedere le loro lucine coloraaaateeee, ma col passare del tempo il vetro andrebbe puliiitooo! E come si fa, senza la giusta attrezzatura? Un oggetto imperdibile che non può mancare nella vostra collezione di hardware.



VOTO **8.5**

TECNICAAAA 7
SCATOLAAAA 8
ESTETICAAA 7
PERFORMAAAANS 10

VENTILATORE USB CON OROLOGIO A LED INCORPORATO



Beeeeeeellooooooooo! A questo oggetto non ho ancora trovato una reale utilità praticaaaa, perché Natale di solito cade in inverno e, di conseguenza, è difficile aver bisogno di un ventilatoooreee in questa stagione. Tuttaviaaa, se abbiamo la fortuna di avere un'intera batteria di rack di server per il calcolo paralleeelooo alle nostre spalle, possiamo mettere un'intera batteria di ventilatori dietro alle ventole che buttano fuori l'aria calda, per creare un sistema di riscaldamento alternativo per la stanza, risparmiando sulla bolletta del gas! Vi chiederete: ma allora non sono sufficienti le ventole dei server in questione? Perché mettergli davanti anche questaaaa? Perché le ventole dei server non hanno l'orolooogioooo. E se ne mettiamo tanteee, possiamo anche avere sott'occhio diversi fusi oraaaariiii!

VOTO **10**

TECNICAAAA 10
SCATOLAAAA 8
ESTETICAAA 9
PERFORMAAAANS 10

A cura di Mario "Second Variety" Baccigalupi

VIRTUAL REALITY MACHINE #14

Il mese trascorso è stato particolarmente carico di uscite VR di primo piano, tanto da dover coprire tutto lo spazio con le recensioni. Bene così.

Q[illegible] nbrate alquanto valide, e problemi grafici o di controllo di cui non ho avuto alcuna esperienza – al contrario, entrambi i comparti mi sono apparsi eccellenti – l'impostazione con un unico salvataggio ha inizialmente provocato qualche problema pure nel mio caso, con la necessità di az[illegible] nella priorità delle rec[illegible] shooter dei talentuosi[illegible] Cloudhead era già nella mia [illegible] sideri quando è stat[illegible] estive, e pur con qualche innegabile difetto si conferma un gran bel titolo. Che l'abbuffata abbia inizio :) ■

STORMLAND

Insomniac Games conferma anche in VR le proprie capacità negli action open world, spostandosi su un pianeta alieno per un'eterna guerra robotica.

Al momento ho trascorso circa dodici ore tra i picchi e gli altopiani che spuntano tra le nuvole di Stormland, combattendo le minacce robotiche della "Tempesta", e credo che ne spenderò altrettante nei prossimi giorni. I contenuti di questa esclusiva Oculus di Insomniac Games promettono di essere infiniti, in realtà non lo sono – o, almeno, la loro varietà ha un limite preciso, anche nella generazione procedurale dopo la fine dello storymode – ma fanno abbastanza per rendersi amabili dagli appassionati di fantascienza videoludica e, in generale, da chi gode nell'approcciare i videogiochi open world con una grande libertà d'azione, spesso sopraffina nella concezione e talvolta piacevolmente al limite dei cosiddetti gameplay emergenti.

ANDROIDI TRA LE NUVOLE

Faccio un passo indietro, giusto per ritrovarmi nel corpo meccanico di Vesper all'inizio dell'esperienza. Il nostro protagonista riconosce le proprie fattezze di androide in uno specchio, ma non ricorda gli eventi che hanno portato all'annientamento dei suoi compagni robotici in quello che è, allo stesso tempo, un incipit narrativo e l'inizio di una continua introduzione di elementi di gioco che terminerà solo alla fine dello storymode, dopo un numero di ore che non saprei quantificare esattamente nel caso di "rush" verso il finale. Già, perché Stormland lascia presto al giocatore la scelta di come approcciare l'esplorazione, il combattimento e, a contatto con un ambiente affascinante, quanto tempo vuol passare su azioni difficilmente fini a loro

Gli apocalittici eventi non ci hanno lasciato soli sul pianeta, come scopriremo già nelle prime missioni.

> LA VARIETÀ NON È INFINITA, NONOSTANTE LA GENERAZIONE PROCEDURALE ALLA FINE DELLO STORYMODE, MA QUEL CHE C'È È ECCELLENTE

stesse e, anzi, quasi sempre connesse alla crescita del PG o ai dettagli del racconto. Come Westworld insegna, anche piccole tracce di memoria vengono visualizzate da un'IA come se stessero accadendo nel medesimo istante; ecco, quindi, personaggi che compaiono fra sfarfallii digitali per rammentare a Vesper piccoli elementi della catastrofe, presto associata alla maligna azione di una misteriosa entità a metà strada tra l'organico e il robotico, "The Tempest" (il gioco è interamente in inglese, con sottotitoli ben chiari in appositi riquadri), in qualche modo connessa alla sparizione degli esseri umani dal pianeta, colonizzato per indagare su una serie di colossali strutture aliene. Le prime coordinate del racconto vengono fornite durante le spiegazioni delle caratteristiche di base: innanzitutto, il nostro androide è in grado di solcare la superficie delle nuvole servendosi di "boe" artificiali per aumentare la già elevata velocità del jetpack, capace di potenti boost, mentre obiettivo dopo obiettivo vengono recuperati e montati sul corpo di Vesper – attraverso gesti del nostro avatar virtuale, le cui fattezze sono rappresentate per intero – piccoli dispositivi per attivare di volta in volta un laser sul braccio destro, uno scudo energetico per il sinistro e un fondamentale compasso sul polso per seguire gli obiettivi, che si trasformerà in una mappa "olografica" da aprire tridimensionalmente intorno a noi. Nello stesso modo viene introdotto anche il "modulo multiplayer", ovvero un'opzione co-op per esplorare il mondo di gioco in compagnia di un amico, o anche di un perfetto sconosciuto; non l'ho potuta provare a fondo in sede di recensione, ma mi è sembrata ben concepita e semplice nella comunicazione, non precludendo comunque il divertimento in singolo. In tutti i casi, è chiaro come gli sviluppatori di Insomniac si siano divertiti nel creare ottimi spettacoli d'interazione VR anche per piccoli elementi, e a maggior ragione per le caratteristiche centrali dell'azione: possiamo, ad esempio, arrampicarci

Le interfacce sono davvero eccellenti, veicolando item e skill di grande efficacia estetica e funzionale.

sulla quasi totalità delle superfici, attraverso prese magnetiche che funzionano anche a una certa distanza da pareti e bordi, in modo da rendere più semplice il loro sfruttamento per ragioni tattiche, con emozionanti attacchi stealth o imboscate "in scalata"; è poi possibile planare dall'alto gestendo la rapidità della caduta con l'inclinazione delle braccia, o ancora porre le armi (corrispettivi fantascientifici di mitragliette, fucili dalla distanza, shotgun e via dicendo, corredati da sequenziali livelli di potenza) negli slot ai fianchi e in quelli aggiuntivi donati da appositi perk, oppure distruggere i modelli lasciati a terra dai nemici con la potente stretta delle nostre mani robotiche, ricavandone munizioni e materiali. Stesso discorso per il percorso di crescita: tavoli da lavoro per il crafting (nuove funzioni per le braccia del robot, armi e item di vario genere, refill di munizioni ed energia), strumenti di crescita e alberi delle skill sono eccellenti per la chiarezza funzionale, per l'efficacia sul campo delle migliorie ma anche per come si snodano agli occhi e sulle mani del giocatore, magistralmente al servizio della sensazione di presenza VR.

GUERRA INFINITA

Durante lo storymode veniamo spediti in lungo e in largo per tre "strati" di nuvole con relative "isole", a loro volta collegati da ascensori gravitazionali, portali con scudi energetici e puntellati di obiettivi per procurarci chiavi di accesso, abbattere barriere e individuare nuovi elementi naturali o tecnologie; proprio con lo scanner vengono accumulate le voci dell'Index ed possibile accedere alle relative skill, altrimenti sbloccate da speciali "boccioli" che possono essere raccolti o costruiti. Il tutto, infine, sfocia nella sfida del Terminus, il più coriaceo dei tanti luoghi difesi da manipoli di robot corrotti da La Tempesta, droni volanti e androidi da combattimento con varie specializzazioni – normali fanti, sniper ed enormi tank, tra le tipologie principali – sui quali rovesciare un gunfight allo stesso tempo frenetico e metodico, grazie al level design sviluppato in altezza e al valido comportamento dei nemici in battaglia, che si mettono ben al riparo quando subiscono danni, si coprono vicendevolmente e sono spesso alla ricerca della migliore linea di tiro, oltre che di copertura efficace. Non leggete le prossime righe se non volete alcun spoiler, nemmeno contestuale all'azione: alla fine dello storymode tutti gli elementi sopra descritti vengono ricreati algoritmicamente secondo una nuova disposizione nei livelli, combinazione di pezzi di scenario e sequenza degli obiettivi facoltativi, a seconda che si tratti di nemici, strutture e portali, isole con i loro biomi e compiti che possiamo espletare per ricompense di vario tipo (a volte semplicissimi, nello stile delle sfide prestazionali di Destiny) o per procedere fino a un nuovo grattacielo di Terminus; una volta conquistata la roccaforte verranno innalzati permanentemente i livelli di forza/resistenza dei nemici per le tornate successive, o resi più nocivi i pericoli ambientali. L'intrigante evento, rinnovato ogni settimana, viene definito coerentemente "Cycle", e comporta anche l'annullamento delle skill acquisite durante la prima campagna (a parte quelle primarie e il numero/posizione degli slot sbloccati), intelligentemente dosate da Insomniac per inserirne di inedite e cambiare la disponibilità a ogni rinnovamento procedurale; il fenomeno non ha immediatamente una chiara spiegazione narrativa, e anzi viene irrobustita ciclo dopo ciclo da audiolog – anche di personaggi umani – che forniscono durante i Cycle nuovi dettagli della storia. L'impianto, però, mi ha lasciato un buon sapore in bocca, come se forze arcane vicine al fantasy si dovessero prima o poi tuffare nella meccanica quantistica, anche in virtù dell'enorme energia che scaturisce dalla struttura aliena battezzata "The Spire".

DA QUI ALL'ETERNITÀ

Il gioco è filato liscio come la seta su un PC composto da vecchio i5 4670K (aspetto sorprendente, dal momento che lo sviluppatore raccomanda per Stormland migliori CPU), 16 GB di Ram e 1080Ti, tirando al massimo le numerose impostazioni grafiche nonostante l'elevata risoluzione di Oculus Rift S; il sistema di controllo, da parte sua, tiene in conto eventuali episodi di motion sickness con diverse opzioni per il comfort (velocità o scatti per la rotazione del busto, vignettatura ai bordi della visuale), ma non rinuncia in nessun caso al movimento libero con la levetta dell'Oculus Touch sinistro, scelta che condivido pienamente per non semplificare in alcun modo la fluidissima azione. Casomai, come ho fatto intendere all'inizio della recensione, l'idea dei Cycle si rivela estremamente suggestiva, gestita con gran mestiere ma non può contare su una varietà che, per come la vedo io, possa davvero portare oltre le tre o quattro partite, almeno allo stato attuale di obiettivi, tipologie di armi/nemici e senso dell'azione. Nel frattempo, però, anche limitandosi a un simile numero di run, saranno già passate circa venti ore in compagnia di una delle più vaste e visivamente potenti ambientazioni mai viste in VR, solcata da un eccellente e creativo gameplay sparatutto. Il voto qui sotto è tutto guadagnato, insomma, anche se spero vivamente che Insomniac decida di supportare il gioco per estenderne ulteriormente la longevità con nuovi contenuti. Amen. ■

IL RACCONTO MI HA LASCIATO UN BUON SAPORE, COME SE FORZE ARCANE VICINE AL FANTASY SI DOVESSERO PRIMA O POI TUFFARE NELLA MECCANICA QUANTISTICA

Piattaforme: Oculus Rift, Rift S
Controlli: Oculus Touch
Comfort: Buono
Prezzo: 39,99 €

VOTO 90

Se fossi certo che chi legge questa rubrica segue costantemente il mercato dei VG in realtà virtuale, e nemmeno con troppa attenzione, potrei risolvere questa recensione in una sola frase: Pistol Whip cerca di porsi esattamente a metà tra due grandi successi come Beat Saber e SUPERHOT VR, buttando nell'impresa abbastanza stile da dimostrare a sua volta forte personalità. Per la precisione, dal gioco di Beat Games viene ripresa la natura da indiavolato rhythm-game con gusto marcatamente arcade, basato sul punteggio e sulla serratissima velocità d'azione di ogni stage; al capolavoro di Superhot Team, invece, Pistol Whip deve una parte del suo appeal estetico e le caratteristiche shooter che costringono a pensare e agire rapidamente, benché le soluzioni "creative" dei combattimenti si limitino ai colpi melee quando i nemici arrivano troppo vicino. Come detto, tuttavia, il gioco dell'esperto sviluppatore VR Cloudhead Games, già apprezzato per la serie di avventure The Gallery, riesce a staccarsi dalla dimensione derivativa attraverso tanti tocchi di grande impatto: tra questi troviamo, oltre allo psichedelico stile visivo, anche gli eccellenti brani di musica elettronica che accompagnano i livelli; una qualità magari scontata per un titolo di questo genere, ma che riesce a "gasare" i giocatori e risultare persino citazionista nei testi, minimali ma incisivi, esattamente come il nome e le "locandine" (il cinema funge da forte riferimento culturale per lo studio) di ognuna delle 10 missioni che compongono il gioco. Proprio il numero dei livelli costituisce uno dei principali difetti, andandosi a intrecciare con regole di gioco che possono sembrare istintive ma risultano poco chiare nel raggiungimento di game-score elevati, ad esempio se siano più determinanti il ritmo o le parti dei nemici colpite. Non proprio un dettaglio, quindi, anche perché la quantità di contenuti giocabili non è elevatissima e si appoggia proprio sulla ripetizione degli stage, tutti subito accessibili con tre gradi di difficoltà. Concorrono a ovviare il problema la possibilità di definire i moltiplicatori e, in generale, il buon grado di personalizzazione delle partite, oltre a un divertimento talmente elevato da far dimenticare i difetti, peraltro largamente correggibili dagli sviluppatori. Il voto qui sotto, infine, si riferisce decisamente alle versioni per Oculus Rift, Rift S, HTC Vive e Valve Index, complice il framerate ballerino e, dunque, la scarsa ottimizzazione su Oculus Quest. Ed è un peccato, naturalmente, anche alla luce della tipologia di gioco l'assenza di fili è un grosso valore aggiunto. ■

VOTO 85

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Oculus Quest, HTC Vive, Valve Index

Ebbene si. La controversa versione in realtà virtuale di Borderlands 2, particolarmente criticata nelle recensioni utenti su Steam e Metacritic, a me personalmente è piaciuta parecchio. Posto che nel mio caso il gioco è volato via liscio in tutti casi, persino con le aggiunte non ufficiali che fra qualche riga indicherò, la struttura della saga di Gearbox Software mi è sempre sembrata potenzialmente perfetta per la VR: innanzitutto troviamo la corposa sostanza di un looter ARPG, che potrebbe risultare fino troppo pesante in realtà virtuale ma viene resa più frenetica e divertente – per così dire "di pancia" - dalla forte connotazione arcade degli scontri sparatutto, senza contare la grafica cartoon spesso sfruttata dai titoli VR per rendere più leggero l'impianto. Già, ma allora perché Borderlands 2 VR su PC (sulla versione PS4 non mi esprimo, non avendola provata) è stato bocciato da parecchi giocatori? Ebbene, in gran parte si tratta di utenti Vive, peraltro con legittime arrabbiature: al di là di issue minori nella prestazione visiva, i problemi principali consistevano nella sbagliata scala 3D di alcuni modelli, comprese armi e NPC erroneamente dimensionati, insieme a una discutibilissima definizione del sistema di controllo (complici i controller cinetici di HTC, sicuramente più scomodi degli Oculus Touch negli action a movimento libero). Nonostante le patch, risolutive per alcuni, al momento di scrivere diversi utenti sperimentano ancora questi difetti, ma nel mio caso tutto è andato nel migliore dei modi fin da subito: ho immediatamente ignorato il teletrasporto, a mio modo di vedere del tutto fuori luogo in giochi di questo genere, bypassando anche le più comuni opzioni sul Comfort per godere di uno spettacolo sci-fi open world capace di mantenere il suo fascino e la gustosa autoironia in tutte le forme. Come unica ma non trascurabile attenzione accessoria, possibile solo su PC, ho voluto applicare un paio di semplici modifiche, invero grandi nell'effetto: da un lato, ho scaricato la versione liscia di BL2 applicando il DLC gratuito con le texture 4K, per poi copiare gli stessi file nella directory dell'edizione VR; ancora più semplice l'intervento su un file di configurazione per eliminare il cel shading, cosa che può sembrare drastica (esiste una variante per eliminare solo il contorno) ma restituisce una resa sorprendentemente buona. Entrambe le modifiche sono facilmente reperibili con una banale ricerca, nel secondo caso "Bordelands 2 VR remove black outlines", meglio se dal forum di Steam. ■

VOTO 82

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, HTC Vive

A cura di **Erica "Moory" Mura (esport@thegamesmachine.it)**

METAMORPHOSIS COMPLETE

Come si trasforma un bambino di otto anni in uno dei più forti giocatori al mondo?

Riccardo è quasi come ogni altro ragazzo della sua età, ha un gruppo di amici, studia e si dedica pure allo sport (il tennis) qualche ora alla settimana. Quasi, dicevamo, perché il giovane Romiti, toscano classe 2002, a fine ottobre è salito su un aereo diretto negli Stati Uniti e ad Anaheim, in California, ha provato a vincere il campionato del mondo di StarCraft II sul palco della BlizzCon 2019. E per un soffio non c'è riuscito davvero!

NON È MAI TROPPO PRESTO

Quando si parla delle eccellenze dell'esport italiano e mondiale è difficile non dedicare un intero capitolo a Riccardo "Reynor" Romiti. La cosa più stupefacente, probabilmente, è che questa regola è valida già da un po' di anni, ormai, da quando addirittura "il Pupo" - così viene soprannominato nell'ambiente locale - non aveva ancora l'età per competere davvero nei circuiti più importanti. La sua avventura inizia ufficialmente a otto anni: papà Massimo, un po' titubante, gli regala una copia dell'RTS Blizzard ed è amore a primo clic. Insieme iniziano a studiarne le meccaniche, sempre per puro divertimento, ma Reynor fa progressi in fretta e migliora sempre di più, così tanto che nel 2013 passa dal suo primo team, Ace of Spades, agli svizzeri mYinsanity (vessillo sotto il quale arrivano a militare anche altri grossi nomi della scena competitiva, tra cui il finlandese Joona "Serral" Sotala - ricordatevi questo nome). Un anno più tardi diventa il più giovane giocatore a raggiungere il livello Grand Master e da lì la sua lista di successi non fa altro che allungarsi. A 14 anni ottiene il primo, grande risultato fuori dal suolo nazionale: la Top 8 al DreamHack di Valencia, tappa valida per il WCS. Per problemi legati ai limiti d'età, però, il ragazzo porta a casa il premio ma non i punti per il circuito, al quale non potrà accedere ufficialmen-

EQUILIBRIO

Il profilo di Reynor su Liquipedia parla chiaro. Primo giocatore non coreano ad aggiudicarsi una qualificazione ai GLS all'età di quindici anni e, successivamente, ad avanzare al Ro16, primo italiano e più giovane finalista a una tappa WCS (16 anni), unico italiano ad aver mai vinto una tappa Premier nella storia di StarCraft II e, chiaramente, ad aver mai raggiunto la finale mondiale. Se pensate che risultati simili arrivino "a discapito della sua gioventù", però, preparatevi a ricredervi. Come scritto in apertura, Romiti studia e fa sport come tantissimi suoi coetanei e, in barba a qualsiasi preconcetto, si allena "poco". In genere due o tre ore al giorno, come ha spiegato in più di un'intervista. D'altronde, l'RTS di casa Blizzard è un titolo estremamente impegnativo e rimanere concentrati al PC per svariate ore ogni giorno potrebbe, paradossalmente, arrivare a influire negativamente con le performance.

Come ci si sente? «Pensavo fosse più pesante, in realtà». Così Reynor risponde alla host Smix dopo aver sollevato il trofeo del WCS Summer.

te per i successivi due anni. Arrivata finalmente l'estate del 2018, il vento inizia a cambiare. Con la maglia degli italiani Exeed Esports, Reynor ottiene un quinto posto al WESG in Cina e uno al WCS di Valencia e arriva persino a giocarsi la finale del WCS Montreal con colui che, intanto, era arrivato a essere il re indiscusso del momento, schiacciando persino i temuti sudcoreani: Serral. Purtroppo con quest'ultimo risultato sfuma anche il suo obiettivo più ambito, la partecipazione alle Global Final. Per 200 punti Riccardo si ferma infatti al decimo posto della classifica, a due sole lunghezze dalla Top8 che gli avrebbe consegnato il biglietto per la BlizzCon. Naturalmente, per il giovane toscano, questo significa solo una cosa: un nuovo tentativo nella stagione successiva, quella 2019. Romiti arriva al nuovo anno già con una prima, grande novità, la sponsorizzazione da parte di Red Bull (unica nel panorama esport italiano insieme a quella del talento di FIFA Daniele "Prinsipe" Paolucci), alla quale se ne aggiunge poco dopo un'altra, ossia il contratto con il team francese Gamers Origin. Con loro arrivano nuovi traguardi, tra cui una prima vittoria contro Serral in un evento Premier - il WCS Winter Europe - e una seconda in un contesto ancor più prestigioso, il WCS Summer. Con quella medaglia al collo, ma anche con i 7365 punti che lo collocano al secondo posto in classifica nel circuito WCS, Reynor raggiunge l'"impossibile": una storica, quanto magica, qualificazione alla prima fase del mondiale di StarCraft II.

VERSO LA VETTA

L'esordio di Romiti nella competizione più importante dell'anno, sulla carta, non è una passeggiata. Lo Zerg tricolore inizia il 26 ottobre nel girone C insieme a due coreani, Classic e herO, e al tedesco HeRoMaRinE, ma a conti fatti per loro non c'è storia. Con due match vinti su due, Riccardo centra l'obiettivo più ambito, quello della BlizzCon. Arrivato ai quarti, il diciassettenne elimina un altro coreano, Trap, mentre la semifinale lo vede ancora una volta faccia a faccia con il suo rivale storico e campione in carica Serral. È un testa a testa intenso, che però si ferma dopo cinque set disputati su sette; con l'ultima vittoria su Disco Bloodbath è il talento toscano ad avere la meglio, avanzando fino all'ultimo step della competizione. Con questo incredibile risultato, Reynor aggiunge un altro record alla sua collezione: quello di più giovane giocatore ad agguantare il gran finale della WCS Global Final. A raggiungerlo sul palco è un altro Zerg, Park "Dark" Ryung Woo, portabandiera dei Dragon Phoenix Gaming e primo nel circuito WCS coreano. Sono le 05:30 di mattina in Italia quando i due danno il via alla battaglia; il primo punto va a Dark, così come il secondo, mentre Reynor riesce ad accorciare la distanza poco dopo. Il colpo di reni, però, purtroppo non basta. Il coreano si aggiudica una dopo l'altra le successive due mappe, mettendo la parola fine al match con un risultato finale di 4-1. Nonostante tutto, è difficile considerare questa medaglia d'argento come una sconfitta. Le vittorie ottenute durante un'intera stagione, ma anche, più banalmente, la matura reazione di Reynor sui social - «Aiai, can't believe I lost it», seguito dai sentiti complimenti per il suo avversario - sono infatti il risultato di un percorso di crescita straordinario, ancora ben lontano dal concludersi. Nei prossimi anni, del giovane Romiti sentiremo senza ombra di dubbio parlare ancora. ❑

ALLE SPALLE DEL CAMPIONE

«Al di là di tutte le migliaia di persone che nel palazzetto hanno scandito il suo nome, le standing ovation, il tifo dei suoi fan che lo hanno supportato su Twitch, delle soddisfazioni economiche che uno possa avere, credo che vedere un sorriso del genere stampato nella faccia del proprio figlio sia la più grande delle soddisfazioni» scrisse un anno fa il padre Massimo, dopo il WCS Montreal. Quando si parla di esport, sono purtroppo ancora tante le storie di ragazzi che raggiungono con fatica l'obiettivo del professionismo pagando un prezzo assai caro: l'allontanamento dai propri cari. Fortunatamente, la famiglia di Riccardo - così come la sua cerchia di amici e di compagni di classe - lo ha supportato fin da subito in tutto il suo percorso. Non è difficile credere che parte del merito del suo straordinario successo risieda, in realtà, proprio nella tranquillità con la quale ha potuto dedicarsi al suo più grande segno.

DA SONS OF LIBERTY A DEATH STRANDING, LA PROFEZIA DI KOJIMA

A MENTE FREDDA, UNA RIFLESSIONE SU CIÒ CHE PARTE DEI GIOCATORI PENSA DI DEATH STRANDING, MAGARI SENZA AVERLO PROVATO, E COSA DEATH STRANDING RACCONTA SU DI LORO.

Quando leggerete queste mie parole, Death Stranding sarà già uscito e chissà, magari qualcuno tra voi potrebbe anche aver già visto i titoli di coda. In ogni caso, penso che questa discussione meriti d'esser fatta a prescindere; se oggi è stato il lavoro di Kojima Productions a finire sotto i riflettori (e sopra i patiboli), domani toccherà a un altro titolo che potrebbe subire lo stesso, identico trattamento. A pochi giorni dalla pubblicazione ufficiale di Death Stranding, è difficile distinguere chi lo ha giocato e chi no, tale è la mole di giudizi e pregiudizi: Sony PlayStation e Kojima Productions hanno permesso ai giornalisti e alcuni influencer d'ottenere il software con largo anticipo, circa un mese (ovviamente è stato anche il nostro caso, ndII-V), affinché le analisi potessero formarsi nel tempo e, soprattutto per i recensori, ci fosse la certezza di portare a compimento la campagna principale e prender visione dei contenuti avanzati e, a maggior ragione, dell'endgame. Di contro, gran parte del gameplay mostrato pubblicamente in questi mesi riguardava le prime ore del titolo, per non parlare dei trailer incentrati sulla narrazione, assai criptici e montati ad arte (molti dei quali sotto la sua supervisione dello stesso Kojima) per indurre emozioni e idee in chi li guardava, senza però mostrare apertamente i passaggi chiave della storia. Al di là del sacrosanto valore dei gusti personali, del fatto che chiunque ha il diritto di pensare che questo o quell'altro gioco, film e album musicale non faccia per lui a partire da brevi anteprime pubblicitarie, o di quanto ogni singolo aspetto di Death Stranding possa ispirare o meno, resta il fatto che il ragionamento non è stato assolutamente questo per una porzione fin troppo grande di pubblico mondiale: al contrario, si è preventivamente etichettato il gioco come un "simulatore di passeggiata bucolica", in un mondo piatto e con 7 ore di filmati verbosi e confusi, nato dalla mente di un fallito con molti soldi ed intorno al quale si è creata una setta di sciocchi. Il vero punto di questo pezzo e discussione è però la conseguenza: pur con tutta la buona volontà, e soprattutto con prove ed esperienze concrete a supporto dell'opposto giudizio, nessuno potrà far cambiare idea a chi si è costruito questa immagine. Come mai? Secondo il mio personale giudizio, la primissima ragione va ricercata al di fuori del panorama videoludico, restando comunque in quello dell'Internet. In primis, abbiamo la struttura sociale digitale: un mondo quasi completamente interconnesso in tempo reale, dove limitarsi a osservare non porta il singolo individuo a un riconoscimento nella collettività. L'unico modo per affermarsi, per diventare più di un numero a schermo, sia esso un like o una visualizzazione, è il commento: commentare qualcosa, qualunque cosa, lasciando una traccia visibile da chiunque, ovunque, "per sempre". Allo stesso tempo, la comunicazione a distanza e sotto pseudonimo/anonimato regala una gratificazione "sicura", un canale comunicativo che può essere interrotto in qualunque momento, senza conseguenze, cosa che vale per questo episodio come per mille altro,

> ANCHE A UN MESE DALLA PUBBLICAZIONE DI DEATH STRANDING È DIFFICILE DISTINGUERE CHI LO HA GIOCATO E CHI NO, TALE È LA MOLE DI GIUDIZI E PREGIUDIZI

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi**
youtube.com/user/snmpoggi

LA REAZIONE DEL GRANDE PUBBLICO È STATA PIÙ AL "FENOMENO DEATH STRANDING" CHE AL GIOCO IN SÉ: BUONA PARTE DI QUESTE PERSONE NON SI È ANCORA RESA CONTO DELLA DIFFERENZA

chiaramente anche ben più gravi. Ecco spiegata la tendenza dell'utente generico a commentare senza troppi pensieri, distrattamente, senza curarsi degli effetti delle proprie parole. A ciò si affianca un'altra tendenza della Rete, stavolta più giovane: la Meme Culture. Senza dilungarmi troppo a spiegare cosa sia un meme, queste ironiche e talvolta geniali immagini sono la nuova frontiera della comunicazione non verbale: immediate e di facile condivisione, sono il non plus ultra per creare un tipo di contenuto a diffusione virale. Tuttavia, per rimanere sulla cresta dell'onda occorre produrre continuamente meme freschi, "di giornata", e quale migliore occasione di un trailer di gameplay su un titolo ad alto budget, con attori famosi nel cast e creato da un autore famoso, licenziato dalla sua azienda per motivi "misteriosi"? A maggior ragione se, oggettivamente, buona parte delle sezioni di gioco mostrare inizialmente si focalizzano su un'attività noiosa: da qui i meme e le battute su "Bartolini/Amazon Simulator", sul "Simulatore di Fattorino" e via discorrendo; battute che ho anche goliardicamente condiviso a mia volta nei primi momenti, anche preoccupato da quanto visto (e non visto) di Death Stranding. Tuttavia, nel bene e nel male, il mio lavoro si esplicita proprio su Internet, diversamente da quel che accade nel mio (poco) tempo libero, per cui è difficile che io stia dietro ai "tormentoni digitali". Diverso è il caso di gente più libera e/o più giovane di me, che ha invece assorbito pienamente le (comprensibili) battute su Death Stranding, riportandole in giro con il classico tam tam del web ma privandole dell'accezione scherzosa. Il processo è sempre lo stesso: allegate a un'immagine questo o quel commento più lungo di otto parole, aspettate che qualcuno sia d'accordo con voi e lo riporti sul proprio profilo, ed ecco che agli occhi della rete quel contenuto assumerà via via sempre più autorialità, in quanto "condiviso"; insaporite il tutto con una spolverata di pregiudizio e un mazzetto di negatività (facilissima da trovare in qualunque sito online) così che la battuta diventi opinione, l'opinione si travesta da informazione, l'informazione si faccia dogma. Ecco come Death Stranding, ancor prima di essere pubblicato, è stato giudicato, recensito e persino votato da persone che non hanno mai visto nemmeno la schermata del menu iniziale, ma che hanno confuso il gusto personale con una certezza. Per quanto negativa si tratta pur sempre un'ancora in un mare di diversità che li spaventa, e in un cui non vogliono avventurarsi, anche a costo di condannare un titolo che potrebbero persino amare; come i mantra dei monaci, i meme danno sicurezza, aiutano a sentirsi parte di qualcosa di più grande, senza reale connessione tra se stessi, gli altri e ciò che si "professa". Guarda caso, questo è uno dei messaggi di Sons of Liberty, opera di Kojima e Fukushima che, nel 2001, fu a dir poco profetica: esattamente come la caccia spasmodica di like e riconoscimento da parte di perfetti sconosciuti, lo stesso messaggio è parte di una delle metafore veicolate oggi da Death Stranding. Anche stavolta, quindi, l'autore ha dimostrato lucida lungimiranza sulla nostra società, per quanto ingenuo possa sembrare (o, perché no, essere) la comunicazione di tale pensiero. Tutto sommato, la reazione del grande pubblico è stata più al "fenomeno Death Stranding" che al gioco in sé: buona parte di queste persone non si è ancora resa conto della differenza e, in modo inconsapevole, magari totalmente ignara dell'esperienza ludica con cui si è concretizzato il progetto, hanno dato ragione a Hideo Kojima e al messaggio che costituisce una delle fondamenta della sua ultima creatura. ❑

Guardian
Nov 1, 2019

"Above all, Death Stranding is a sermon on the importance of belief. The power of putting one foot in front of another when hope looks lost, in the belief that things will get better. By working together, a series of small intentional steps can make a difference, and in this often fractured, angry and confusing world; that's as hopeful as it gets." ... Read full review

35 **stevivor**
Nov 1, 2019

"Death Stranding is an irredeemable piece of garbage that should serve as a warning to publishers who give developers carte blanche to create 'art'." ... Read full review

A cura di **Paolo "Paolone" Besser**

UN MOSTRO DI NOME MARIO

"SALVE, SONO UNO SVILUPPATORE ITALIANO E VORREI PROPORVI IL MIO GIOCO REMOTE LIFE, UNO SPARATUTTO CON GRAFICA MOZZAFIATO. SAREBBE BELLISSIMO SE POTESTE FARNE UNA RECENSIONE, O NOMINARLO SU TGM"

Che ci crediate o meno, l'inattesa recensione di Remote Life è nata proprio così, con queste due righe di testo vergate dall'autore Mario Malagrino, accompagnate da un paio di codici di Steam. Abbiamo voluto conoscere questo one-man-studios un po' meglio, e farci raccontare la sua vita di "sviluppatore per passione

TGM: Innanzitutto le presentazioni: chi è Mario Malagrino? Quale percorso ti ha portato a realizzare un videogioco?
MM: Sono un gamer appassionato fin dagli anni '70, con l'Atari 2600 che mi regalarono i genitori; poi negli anni '80 sono passato all'Amiga 500, che mi ha influenzato moltissimo. Ho avuto modo di giocare anche con lo Spectrum e il C64 e alla fine del liceo sono passato al PC, giochicchiando anche con qualche console. Credo che proprio i videogame siano stati determinanti per diventare grafico, designer, artista. Decisi di farlo fin da ragazzino, quando vidi per la prima volta Deluxe paint II su Amiga, su cui ho creato i miei primi sprite e animazioni. Da lì, con mio fratello Robert, nacque il desiderio di realizzare un videogioco, ma senza Internet e tutorial vari, nei anni Ottanta/Novanta, la faccenda era molto più complicata. Così, realizzammo un sacco di concept e buttammo giù molte idee... ma niente gioco. Mi dedicai alla grafica, passando a Corel Draw, poi a Photoshop. Infine mi fermai sui software 3D, concentrandomi sulla modellazione.

TGM: Insomma, sei principalmente un designer. Quali sono le tue fonti di ispirazione preferite?
MM: Come me, molti colleghi si ispirano alla natura e il motivo è semplice: il designer più grande in assoluto è Dio. Mi piace farmi ispirare dalle Sue creazioni meravigliose – insetti, piante, crostacei, animali marittimi – e dalla varietà infinita di forme e combinazioni di colore che troviamo in natura. Quando vedo il pattern tigrato sul volto di un felino rimango sempre a bocca aperta. Quanta perfezione combinata con bellezza ed eleganza! Oppure basta pensare ai pesci tropicali, i loro colori sono quasi ipnotici. Ecco spiegato da dove prendo ispirazione. Studio un animale o un insetto e lo adatto alle mie creature.

TGM: Per "partorire" un gioco come Remote Life devi per forza essere appassionato di vecchi shooter. Quali sono i capolavori del passato che hai amato di più? Cosa possiamo ritrovare di loro nel tuo gioco?
MM: Sì, ero molto appassionato di shoot'em up, forse perché andavano di moda all'epoca. Le sale giochi ne erano pienissime. Mi piacevano molto Menace, Hibrys, Silkworm, Side Winder, Xenon 2 Megablast sull'Amiga 500. Con un gioco del genere è impossibile evitare i paragoni, ma ho cercato di discostarmi il più possibile dai classici, con grafiche, design e armi originali. Mi piace l'idea di aver creato qualcosa che ci riporti alla mente i giochi degli anni '80/'90, ma che alla fine presenti una grafica originale e un gameplay tutto nuovo: non sono molti gli shmup twinstick in circolazione. Ho cercato di inventare delle meccaniche di gioco che rendessero ogni missione diversa dalle altre. Credo che la mia paura

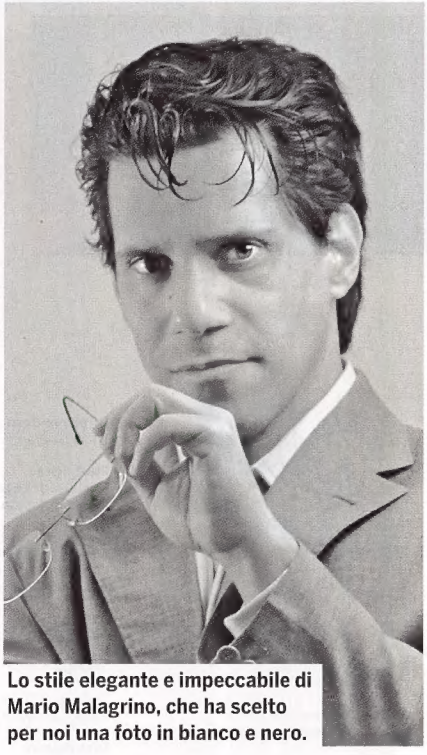
Una schermata tratta da Remote Life, il sorprendente shmup a doppio stick di Malagrino.

più grande fosse quella di realizzare un gioco dai livelli tutti uguali e, per questo, ho speso tanta energia per rendere ogni livello, ogni boss unico e speciale.

TGM: Quali pensi che siano le maggiori difficoltà, per un professionista indipendente, a realizzare e vendere un gioco in Italia?
MM: Purtroppo, in Italia i giochi sono ancora considerati un sollazzo infantile. Il Governo dovrebbe dare più aiuto e più importanza a un'industria così grande. La difficoltà maggiore è organizzarsi per completare in tempo lo sviluppo. Non è da tutti, molti amici hanno cominciato e poi lasciato i loro progetti a metà. La pressione che grava sui game developer è enorme: ogni giorno ci chiediamo se andrà bene, se piacerà, se è meglio prendere altre vie. È una battaglia infinita. Facebook mi ha aiutato molto. Postavo spesso il work-in-progress per avere un'opinione pubblica, ottenendo feedback positivi nel 90% dei casi. L'ego-boost ottenuto dai complimenti delle persone è molto importante. Sono stati i miei follower a darmi la forza per finire il gioco: in tre anni ho fatto quattro pause da 3-4 settimane per riposare dallo stress immenso, e per riflettere su cosa stavo facendo tutte quelle ore davanti al mio PC, passando da stati di euforia ad altri di frustrazione. Infine, credo sia difficile vendere in Italia, infatti ho pensato di ricorrere a Steam per evitare fregature. Perché limitarsi a un paese, se con Steam conquisti il mondo?

TGM: Remote Life è il tuo primo gioco e lo hai fatto tutto da solo, riuscendo a fare quasi un miracolo. Come mai non hai pensato di collaborare con qualche realtà già affermata del settore?
MM: Sì, è stata una follia farlo da solo. Mi ero dato un anno per finirlo, poi due anni... e alla fine sono diventati tre. Tempistiche nella norma per un team piccolo, ma io ho preferito addirittura il fai-da-te, per diversi motivi. Innanzitutto, realizzare a 45 anni il sogno nel mio cassetto dell'adolescenza era una sfida personale. Poi, sono molto veloce con la grafica... e questo potrebbe essere incompatibile con il ritmo di altri. Inoltre, non volevo compromettere nessuna delle mie idee: più teste pensanti avrebbero annacquato il concept originale, che io stesso ho modificato più volte nel corso dell'opera. Figuriamoci cosa sarebbe successo se fossimo stati in tanti! La paura di litigare con altri membri in un team è grande, e non sono pochi i progetti naufragati a causa di divergenze e fratture. Da buon artista vedo il videogame come un'opera d'arte e nessun pittore vuole pennellate altrui, o altre firme, sul suo quadro. Infine, io credo che gli sviluppatori debbano poter godere della massima libertà di espressione, un requisito purtroppo impossibile nelle grandi aziende che sviluppano titoli AAA.

TGM: Cosa prevedi per il tuo futuro? Hai già idee per altri giochi? Proseguirai sulla via dell'indipendenza o cercherai il "posto fisso" in qualche realtà affermata del settore?
MM: Certo che intendo andare avanti, sviluppare giochi mi piace moltissimo! Con grande probabilità il prossimo sarà un platform game. È ancora presto dire di cosa si tratti, ma probabilmente sarà ambientato di nuovo nello spazio. l'ambiente sci-fi mi piace molto. È da capire se sarà un metroidvania o un run'n'gun. Sicuramente il giocatore sarà un soldato spaziale sotto steroidi e i nemici mostri da incubo... Alla fine il mio stile è quello, un po' anni Ottanta. Dato che in Italia non ci sono molte realtà enormi, credo che resterò indipendente. Sarebbe molto bello se in questo Paese cambiassero un po' di cose: in fondo l'industria dei videogame muove più soldi di quella del cinema e della musica, eppure noi continuiamo a perdere di vista le sue potenzialità. Ma, stando così le cose, io consiglio a tutti lettori che vogliono diventare sviluppatori di buttarsi da soli e provare. Se siete un gruppo di due o tre amici... provate a dividervi il lavoro: il team ideale è composto da un grafico, un programmatore e un musicista. Sarà una via tortuosa, ripida e difficile, ma in cima alla montagna... vi aspetta una recensione di TGM! Io non potrei essere più orgoglioso: vedere il mio gioco sulla rivista della mia infanzia è bellissimo. ❑



Lo stile elegante e impeccabile di Mario Malagrino, che ha scelto per noi una foto in bianco e nero.

IL PROSSIMO NUMERO
SARÀ IN EDICOLA A FINE GENNAIO!

DRAGON BALL Z: KAKARAROT

Un mondo aperto tutto da esplorare, nel gioco più ambizioso mai prodotto sulla saga di Goku, Vegeta e compagnia!

E TROVERAI ANCHE:

DARKSIDERS GENESIS

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

VAMPIRE: THE MASQUERADE COTERIES OF NEW YORK

THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE
Dicembre '19 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it
redazione@thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
CPZ SpA
Via Landri 37-39
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è il titolare esclusivo di questa testata e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. La redazione controlla scrupolosamente l'origine dei materiali pubblicati, nel rispetto del diritto d'autore e di riproduzione. Chiediamo scusa se qualcosa è sfuggito e invitiamo gli aventi diritto a inviarci una segnalazione a info@aktia.it.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali.
Nel vigore del D.Lgs 196/03 e dal nuovo Regolamento Europeo n. 679/2016 in materia di protezione dei dati personali il Titolare del trattamento dei dati personali è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Zante 21. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli articoli sopra esposti mediante comunicazione scritta ad Aktia e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione e Paese del mondo.

ELBRUS 2

GAMING CHAIR

DESIGNED IN GERMANY

- La sedia da gaming ispirata ad un design minimalista
- Realizzata in similpelle traforata e traspirante
- Telaio robusto in acciaio
- Schienale regolabile da 90 a 160 gradi
- Cuscini testa e lombare rimovibili
- Adatta per tutte le scrivanie

Sharkoon

Disponibille presso: amazon

www.sharkoon.com

LG UltraGear™
Gaming Monitor

27GL850

34GK950G

It's time to play. For real.

Se vuoi vincere, devi avere le armi giuste.
I Gaming Monitor LG ULTRA GEAR™ ti offrono un'esperienza di gioco senza precedenti: immersività, risoluzione e velocità finalmente all'altezza delle tue passioni.
Sei pronto ad entrare in un nuovo mondo?

27GL850 | **MONITOR GAMING 16:9**
QUAD HD 2560x1440

NVIDIA G-SYNC | 144Hz | 1ms

34GK950G | **MONITOR GAMING 21:9**
QUAD HD 3440X1440

NVIDIA G-SYNC ULTIMATE | 120Hz Overclock | Sphere Lighting

LG
Life's Good